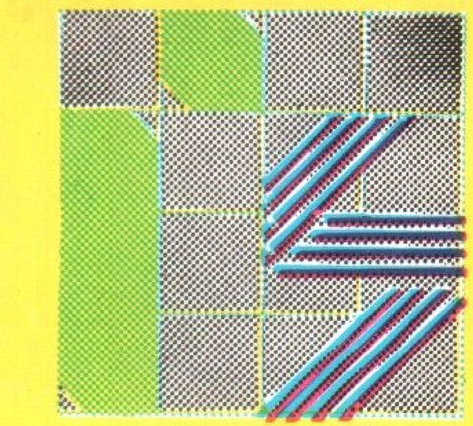


MUNDO DE LA COMPUTACION

AÑO I
No. 1
NOVIEMBRE
1987
N$ 320

DISEÑA TUS SUPER SPRITES PROGRAMA EXCLUSIVO

GAME OVER EL ULTIMO DESAFIO

A TODO BASKET CON DINAMIC



OBTIENE DESCUENTOS EN LOS MEJORES PROGRAMAS

NEMESIS THE WARLOCK MAPAS Y SECRETOS

007 ATACA DE NUEVO

ADEMAS... POKES QUE REALMENTE FUNCIONAN

AVANCES: OSO YOGUI, AUTO DUEL, TAI PAN, CHOLO

TK 3000 //e

NUEVO TK 3000 //e (1 Mb)

LLEGO AL URUGUAY EL SUCESOR DEL APPLE //e "ENHANCED"

QUITESE DE LA CABEZA TODO LO QUE UD. YA TUVO, TIENE O VIO EN MATERIA DE MICROS EN GENERAL Y "APPLES" EN PARTICULAR.

ES LA PRIMERA VEZ QUE LLEGA AL URUGUAY UN APPLE COMPATIBLE ULTIMO MODELO: EL **TK 3000 //e** ES UNA VERSION TODAVIA MAS ADELANTADA DEL ADELANTADISIMO APPLE //e "ENHANCED", LANZADO EN MAYO DE 1985 EN ESTADOS UNIDOS.

HACE EN POCOS SEGUNDOS LO QUE A LOS DEMAS MICROS LES LLEVA INTERMINABLES MINUTOS.

TIENE UNA MEMORIA BASICA DE 64Kb, SIENDO LA UNICA DE SU GENERO QUE PUEDE LLEGAR A 1Mb MEDIANTE PLACAS DE EXPANSION.

ESCRIBE EN CASTELLANO CON TODAS LAS LETRAS Y ACENTOS, CON MAYOR FACILIDAD QUE UNA MAQUINA DE ESCRIBIR ELECTRONICA.

SU TECLADO ES CONTROLADO POR UN PROCESADOR Z 80, QUE ENTRE OTRAS COSAS PERMITE LA PROGRAMACION DE TECLAS.

VENGA A CONOCER Y RESERVAR SU **TK 3000 //e** A INGENIERIA DE SISTEMAS, TK SOFT, O A CUALQUIERA DE NUESTROS DISTRIBUIDORES AUTORIZADOS.

LOS 8 AÑOS DE TECNOLOGIA QUE LO SEPARAN DE OTROS MICROS, PUEDEN SER EXACTAMENTE LA DISTANCIA QUE UD. VA A TOMAR RESPECTO A SUS COLEGAS.



DIRECTOR
Oscar Gerwer

AUTOR Y REDACTOR RESPONSABLE
Juan Gaspar
Av.Brasil 2656/301

REDACTORES
TK 90 Y 95
Juan GASPAR

TK 3000
Fernando Yañez

COLABORADORES
F.P.A.
Y.Giambiaggi

FOTOGRAFIA
Gustavo Silva

ASESOR HARDWARE
Danilo Cazal

EDICION
Alberto Larrosa

CARATULA
Jorge González
(Diseñado con un TK 90X)

Agradecemos colaboraciones del personal administrativo de Ing. de Sistemas y TK Soft

EDITORIAL

Comenzamos hoy y junto a ustedes amigos lectores, a transitar por un difícil camino, que esperamos los conduzca junto a nosotros por el maravilloso mundo de los micro computadores.

Nuestras páginas estarán dirigidas a intentar llenar un espacio hasta hoy vacío en el Uruguay. Es decir, una revista actual y adaptada a las necesidades del medio, donde esperemos se refleje el progreso que todos juntos, número a número iremos forjando.

Por eso en nuestras páginas podrán encontrar artículos que tratarán de acercarles toda la actualidad del mundo del soft, comentarios de las ultimas novedades disponibles tanto en juegos como en programas de la más diversa utilidad.

En la sección de comentarios generales hallarán referencias a algunos textos que los ayudarán a comenzar y profundizar sus conocimientos, en diversos aspectos de la INFORMATICA.

En cuanto a temas como la programación en BASIC y C. MAQUINA, que sabemos cuentan desde ya con numerosos interesados, serán tratados por especialistas, comenzando en ambos casos con cursos en nuestro próximo ejemplar.

Las páginas de ésta, su revista, estarán permanentemente dispuestas a recibir todo tipo de colaboraciones, ya sean programas, pokes, mapas, trucos y todo lo que les pueda interesar. Cada sección de la revista espera sus críticas y consejos, y por intermedio del Correo de Lectores esperamos poder tener un diálogo permanente con todos ustedes.

Sobran ya las palabras, porque a partir de aquí, comienza la aventura.



SUMARIO

PROGRAMA: DISEÑADOR DE SUPER SPRITES

Este es un programa que te permitirá crear un nuevo juego de U.D.G. (User Defined Graphics) con determinadas características que lo hacen muy particular.

Los UDG normales son 21 y representados por las letras A hasta la U, característica que conservan estos SUPER SPRITES

La principal diferencia radica en el tamaño. Mientras que los UDG "normales" tienen un tamaño de 8x8 bits, éstos miden 24x24.

Por lo tanto, si para formar una figura, antes eran necesarios 9 UDG, ahora basta con sólo uno.

EL PROGRAMA CREADOR DE SUPER SPRITES

Debes digitarlo y salvarlo con SAVE"DIS-SP" line 1, es recomendable que verifiques si el programa ha sido correctamente salvado del modo siguiente: VERIFY"DIS-SP"

Si todo ha marchado correctamente, tendrás un OK como respuesta.

El programa una vez en función te ofrecerá las siguientes opciones:

LOAD, SAVE, GUARDA, TRAE, CLS.

Las dos primeras son para leer y grabar SPRITES desde y a cassette.

La opción guarda y trae sirve para almacenar en memoria los SPRITES que hayas creado.

Cuando quieras salvarlos te preguntará desde cual SPRITE hasta cual deseas salvar, debes responder por ej:

desde? A
hasta? H

lo que salvará o leerá (dependendiendo que opción hayas escogido) todos los SPRITES desde la letra A hasta la H.

DISEÑADOR DE SPRITES

```
1 REM BY FPA & ZEEB (MEGATRON TEAM)
2 DEF FN V(F)=F-(128 AND F>127): DEF FN X(F)=FN
V(F)-(64 AND FN V(F)>63)
3 POKE 23658,8
9 GOSUB 1500
10 LET X=109: LET Y=109
20 IF FN X(IN 57342)=62 THEN LET X=X+4
25 IF FN X(IN 57342)=61 THEN LET X=X-4
30 IF FN X(IN 64510)=62 THEN LET Y=Y+4
31 IF FN X(IN 65022)=62 THEN LET Y=Y-4
32 IF Y=137 THEN LET Y=133
33 IF X=77 THEN LET X=81
34 IF X=177 THEN LET X=173
35 IF Y=37 THEN LET Y=41
45 OVER 1: GOSUB 100
50 OVER 1: GOSUB 100
70 IF FN X(IN 32766)=59 THEN OVER O: GOSUB 100
72 IF FN X(IN 32766)=55 THEN OVER 0: INVERSE 1:
GOSUB 100: INVERSE 0
76 LET A$=INKEY$: IF A$>="1" AND A$<="5" THEN
GOTO 100+100*VAL A$
80 GOTO 20
100 PLOT X,Y: PLOT (X+1),Y: PLOT X,(Y+1): PLOT
(X+1),(Y+1): PLOT (X+2),(Y+1)
101 PLOT (X+2),(Y+2): PLOT (X+2),Y: PLOT
X,(Y+2): PLOT (X+1),(Y+2)
102 PLOT ((X-81)/4),152+((Y-41)/4)
103 RETURN
200 IF INKEY$<>"" THEN GOTO 200
205 OVER 0
210 PRINT AT 10,0;"DESDE?"
220 GOSUB 2E3
```

```
240 LET D=62E3+72*(CODE A$-65)
250 LOAD ""CODE D
255 PRINT AT 10,0; OVER 0;"     "" "
260 GOTO 20
300 IF INKEY$<>"" THEN GOTO 300
305 OVER 0
310 PRINT AT 10,0;"DESDE?"
320 GOSUB 2E3
340 IF INKEY$<>"" THEN GOTO 340
345 PRINT AT 12,0;"HASTA?"
350 LET B$=INKEY$: IF B$>"U" THEN GOTO 350
360 IF B$<A$ THEN GOTO 350
370 PRINT B$
380 LET D=62E3+72*(CODE A$-65): LET
L=72*(CODE B$-CODE A$+1)
390 INPUT "NOMBRE ? ";A$: SAVE A$CODE D,L
395 PRINT AT 10,0;"     "" ""     "" ": GOTO 20
400 IF INKEY $<>"" THEN GOTO 400
405 OVER 0
410 PRINT AT 10,0;"CUAL?"
420 GOSUB 2E3
430 LET D=62E3+72*(CODE A$-65)
435 FOR R=0 TO 2: FOR F=16384+R*32 TO
18176+R*32 STEP 256: FOR C=0 TO 2
438 POKE D+8*C,PEEK (F+C): NEXT C
440 LET D=D+1: NEXT F
442 LET D=D+16: NEXT R
459 PRINT AT 10,0;"    "" "
460 GOTO 20
500 IF INKEY$<>"" THEN GOTO 500
505 OVER 0
510 PRINT AT 10,0;"CUAL?"
520 GOSUB 2E3
530 LET D=62E3+72*(CODE A$-65)
535 LET H=INT (D/256)
536 LET L=D-256*H
538 POKE 23675,L: POKE 23676,H
540 GOSUB 1500
543 PRINT AT 0,0; BRIGHT 1;CHR$ 144;CHR$
145;CHR$ 146'CHR$ 147;CHR$ 148;CHR$ 149'CHR$
150;CHR$ 151;CHR$ 152
545 GOSUB 1000
550 PRINT AT 10,0;"    "" "
560 GOTO 20
600 IF INKEY$<>"" THEN GOTO 600
610 OVER 0: PRINT AT 10,0;"SEGURO?","(S/N)"
620 IF INKEY$="S" THEN GOTO 1
630 IF INKEY$="N" PRINT AT 10,0;"    ""     ": GOTO
20
640 GOTO 620
1000 FOR F=0 TO 23: FOR G=152 TO 175
1010 OVER 0: IF POINT (F,G)=1 THEN LET
X=((F*4)+81): LET Y=(41+((G-152)*4)): GOSUB 100
1020 NEXT G: NEXT F
1030 RETURN
1500 CLS
1505 PRINT AT 0,0; BRIGHT 1;"    ""    "
1510 FOR F=5 TO 16: PRINT AT F,10;"          ";AT
F+1,10;"          ": LET F+F+1: NEXT F
1520 OVER 0: PLOT 79,137: DRAW 98,0: DRAW 0,-
98: DRAW -98,0: DRAW 0,98
1525 PRINT AT 20,0;" 1  2  3  4  5"'" LOAD  SAVE
GUARDA  TRAE  CLS"
1530 RETURN
2000 LET A$=INKEY$: IF A$>"U" THEN GOTO 2000
2010 LET A$=INKEY$: IF A$>"U" THEN GOTO 2000
2020 PRINT A$
2030 RETURN
```


LA RUTINA BLOCKPRINT

Siempre y antes de usarlos deberás cargar la rutina BLOCKPRINT, que habilita los SUPER SPRITES.

Transcríbela y ejecútala con RUN, tras lo cual deberás grabar un pequeño bloque de bytes, el cual es fundamental para el uso de tus SUPER SPRITES.

```
1 REM BY FPA & ZEEB (MEGATRON TEAM)
10 FOR F+63520 TO 63689: READ A: POKE F,A:
NEXT F
20 SAVE "BLOCKPRINT"CODE 63520,170: GOTO
20
30 DATA
217,197,213,229,245,62,2,205,1,22,241,79,254
,13,32,10,42,81,92,35,126
40 DATA
254,9,40,96,121,254,144,56,90,254,165,48,86,
42,123,92,34,24,248,214,143
50 DATA
33,232,241,1,72,0,9,61,32,252,34,123,92,237,
75,136,92,62,33,145,79
60 DATA 62,24,144,71,197,62,144,215,62,145,215,62,
146,215,193,197,4,205,155,10,62
70 DATA 147,215,62,148,216,62,149,215,193,197,4,4,
205,155,10,62,150,215,62,151,215
80 DATA
62,152,215,193,205,155,10,42,24,248,34,123,
92,24,1,215,62,3,205,1,22
90 DATA 225,209,193,217,201,42,79,92,1,15,0,9,126,
50,26,248,35,126,50,27,248
100 DATA
54,248,43,54,32,201,42,79,92,1,15,0,9,58,26,
248,119,35,58,27,248
110 DATA 119,201
```

UTILIZACION

Una vez que has creado tus SPRITES con el diseñador, y tengas la rutina Blockprint salvada en cassette, para poder utilizarlos deberás hacer:

```
10 CLEAR 61999
20 LOAD ""CODE
30 RAND USR 63651 (activa los SUPER SPRITES)
```

Tras lo cual cargarán todos los SPRITES (hasta 21) en memoria.

Los SPRITES se imprimen por medio de LPRINT. Ej:

LPRINT at 10,10;"A"

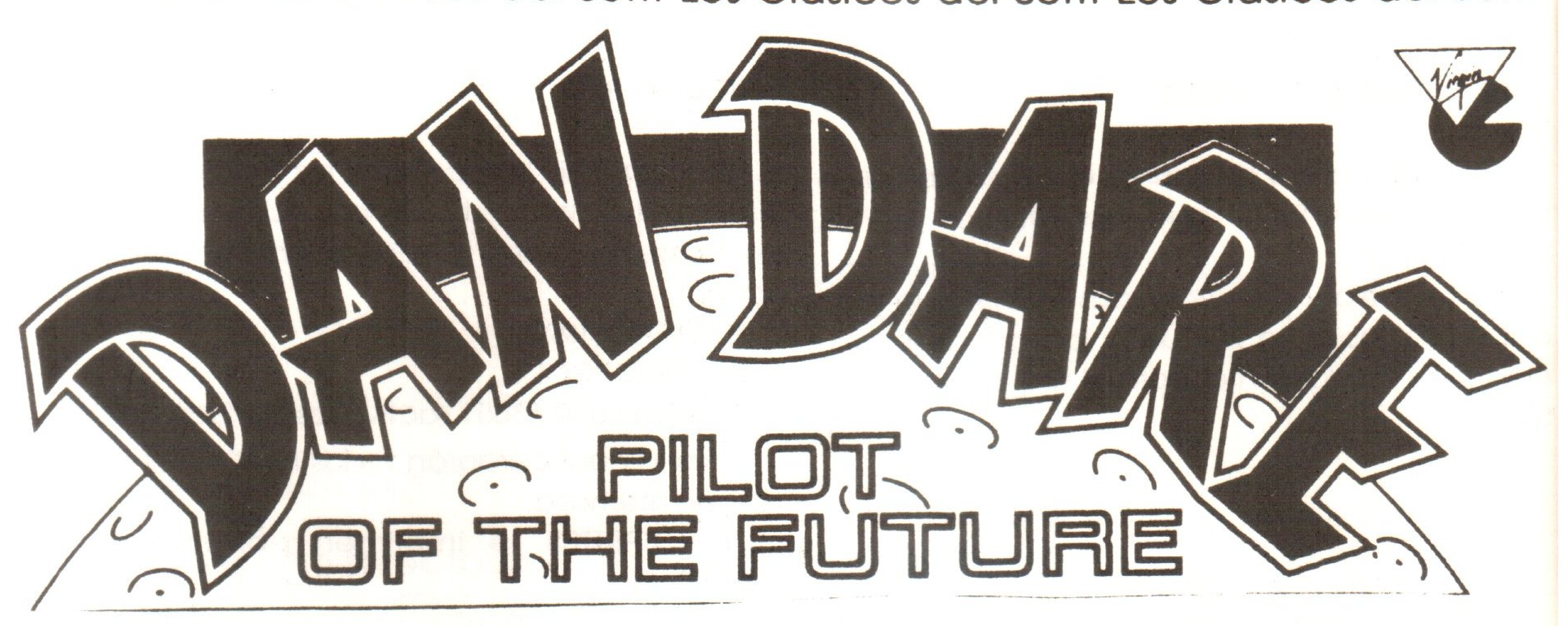
Esta sentencia imprimirá en la posición de pantalla 10,10 el gráfico A (que debe ser introducido como cualquier UDG, es decir pulsando MODO GRAFICO y a continuación la letra A).

Es importante destacar que el LPRINT no desplaza las coordenadas, ésto es, que si a continuación entro la instrucción LPRINT"B", (es decir, el UDG B) se imprimirá en 10,10 y no como podría suponerse en 11,10.

Para inactivar la rutina debo hacer RANDOMIZE USR 63673 tras lo cual los UDG serán los habituales.

Esta rutina es naturalmente mejorable

Esperemos que este programa te ayude a crear los protagonistas de alguno de tus juegos, y ten paciencia pues en números siguientes comenzaremos a tratar el tema.



VIRGIN - ARCADE

DESTRUYENDO EL PLANETA MEKON



BASADO EN LA FAMOSA NOVELA INGLESA, ESTE JUEGO NOS LLEVARA A DESTRUIR LA PRINCIPAL BASE DEL PLANETA MEKON, LUGAR DESDE DONDE SE CONTROLA LA TRAYECTORIA DE UN ASTEROIDE QUE CHOCARA CONTRA LA TIERRA.

DAN DARE aterrizó en la base, controló su cronómetro, y a partir de ese momento tenía dos horas para salvar a la tierra. Entrar a la base no iba a ser una tarea fácil, y más difícil aún porque debía recoger las cuatro partes de la escalera que le llevará a la sala donde se encuentra el mecanismo que lleva al choque del asteroide con la tierra.

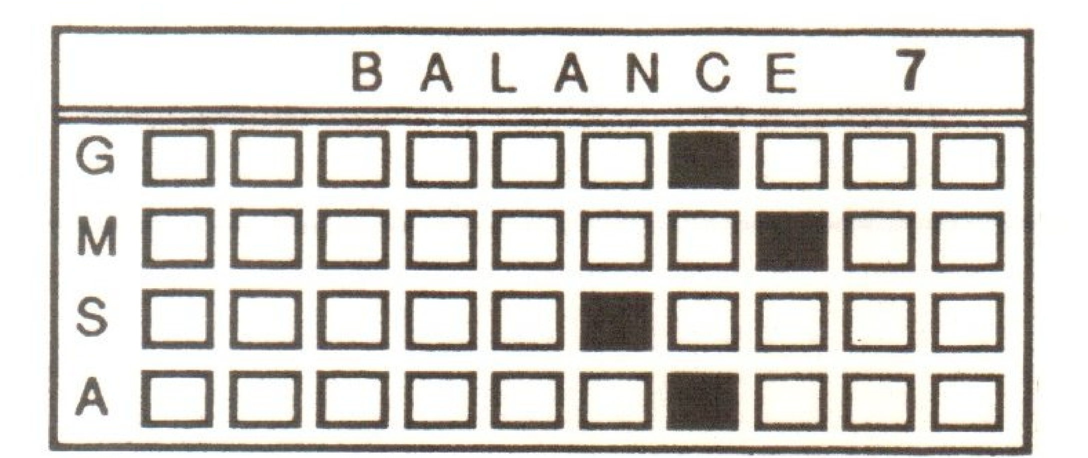
Las cuatro piezas son de colores diferentes: azul, rojo, naranja y verde y están esparcidas por toda la base que es custodiada por los hombres de Mekon.

Cada disparo nos quitará energía y también iremos perdiendo nuestro armamento, pero por suerte podremos recuperar ambas cosas recogiendo objetos que se encuentran en distintas partes de la base.

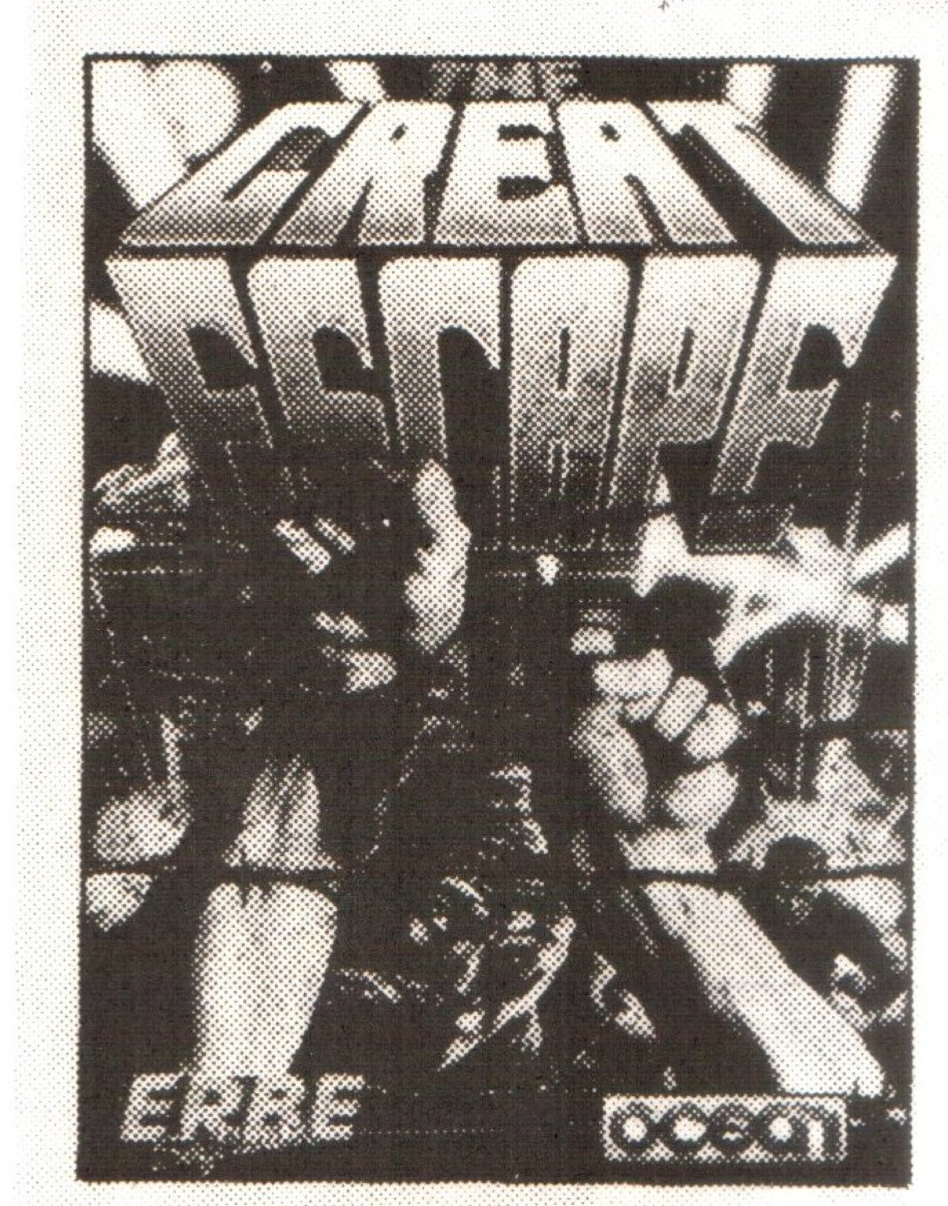
Otros peligros que hay que enfrentar son los lasers que nos dispararán desde el piso y a los que podremos destruir saltando sobre ellos.

Luego que logremos llegar a la sala central y desactivemos el mecanismo que guía al asteroide, deberemos escapar rápidamente pues estallará la base en mil pedazos.

Este juego tuvo una excelente aceptación en el mercado inglés debido a su muy buena calidad. Aquí también fué muy bien recibido y si lo has guardado en el baúl del olvido, es tiempo que lo saques de él.



BALANCE 7										
G	□	□	□	□	□	□	■	□	□	□
M	□	□	□	□	□	□	□	■	□	□
S	□	□	□	□	□	■	□	□	□	□
A	□	□	□	□	□	□	■	□	□	□



GREAT ESCAPE
(Gran Escapada)

OCEAN
EL ESCAPE DEL COMANDANTE CRIKEY

1942. El Estado Mayor inglés le ha encargado al comandante Crikey una difícil misión: encontrar y matar a Hitler. Si triunfa la gloria será para él, si falla le espera la muerte o ser prisionero para siempre de los alemanes. Crikey sabe que triunfará, pero cuando está por llevar a cabo el último paso de su misión, es traicionado y delatado. Arrestado por la Gestapo es llevado a un campo de prisioneros de guerra de alta seguridad. Pero el soldado inglés no se entregará fácilmente e intentará escapar de allí.

Aquí es donde tu entras en acción. Para ayudar al pobre de Crikey deberás primero pasar desapercibido como un prisionero más. Deberás ir observando todas las posibles rutas de escape, recogiendo objetos y guardándolos en lugares seguros. Esto lo podrás hacer en los momentos que tienes libres, recordando que cada vez que suene la sirena deberás reunirte con el resto de los prisioneros, porque si no lo haces, comenzarán a buscarte inmediatamente.

Entre los objetos que puedes recoger se encuentran llaves, herramientas, antorchas, etc. Cada uno de ellos tiene una determinada utilidad y como hay distintas vías de escape, cada una necesitará de determinados elementos para poder alcanzar el otro lado de la alambrada.

Otro peligroso enemigo es el comandante del precinto, quien si nos encuentra en actitud sospechosa nos encerrará en nuestra celda.

La bandera de la prisión estará de color verde mientras nos portemos como un prisionero ejemplar y luego irá cambiando de color hasta llegar al rojo cuando estemos en pleno intento de escape. Otro detalle original del programa es que la puntuación no sólo será marcada en números, sino que también con medallas.

OCEAN ha vuelto a deleitarnos con un juego, el que en todos sus aspectos es de muy buen nivel.

BALANCE 9										
G	□	□	□	□	□	□	□	□	■	□
M	□	□	□	□	□	□	□	■	□	□
S	□	□	□	□	□	■	□	□	□	□
A	□	□	□	□	□	□	□	■	□	□

RANKING TOP 10

TOP 10

Esta es la lista de los diez títulos MAS SOLICITADOS en TK-Soft por usuarios de TK-90, TK-95 y compatibles.

Podrás participar enviando la lista de tus preferidos por carta o personalmente a Soriano 965, y allí depositar tu voto, con el cual podrás participar en un sorteo de 10 títulos a elección en TK-SOFT.

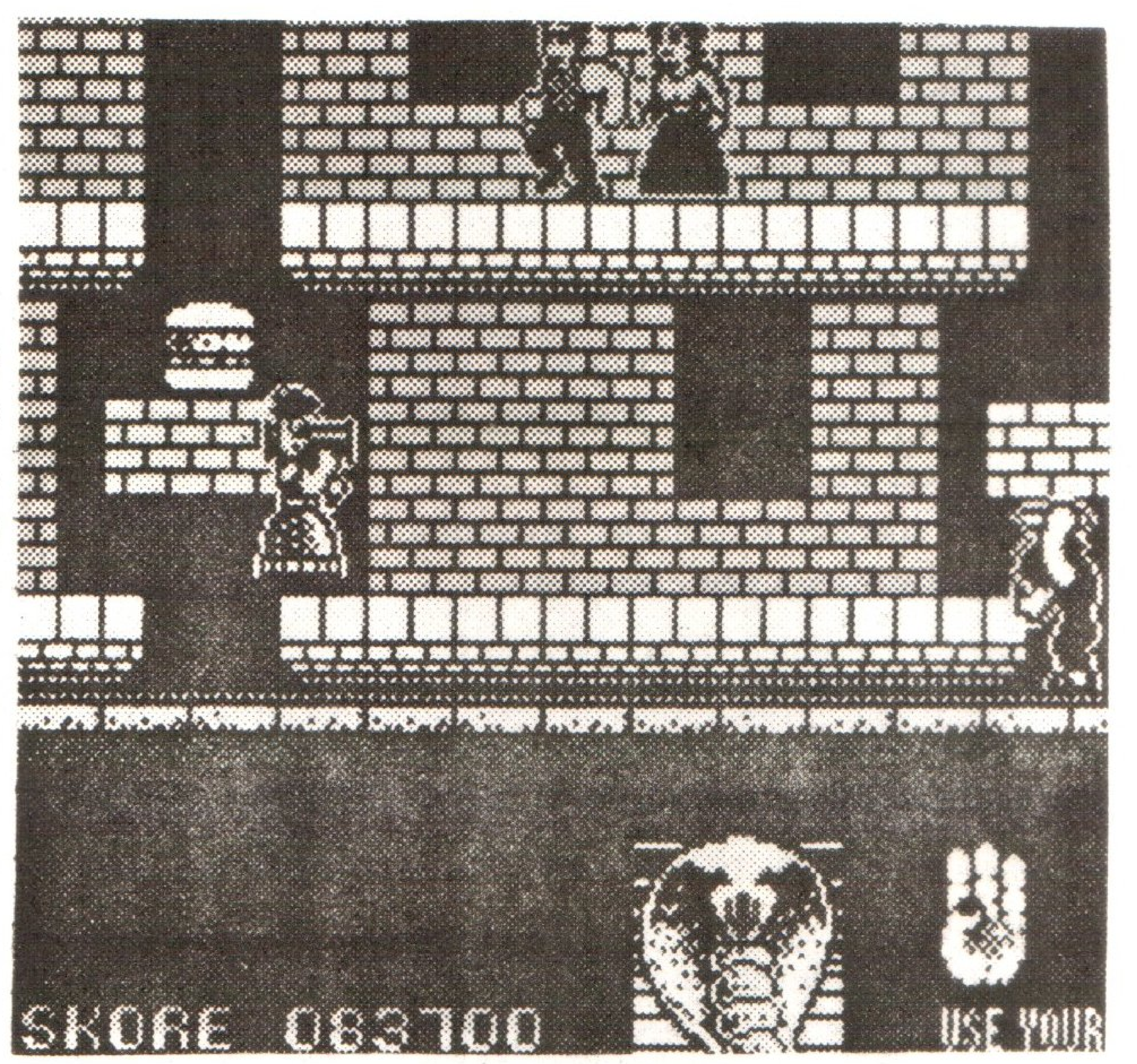
El nombre del/la ganador/a será publicado en nuestro próximo número.

1	-GAME OVER	DINAMIC
2	-ENDURO RACER	SEGA-ACTIVISION
3	-F.MARTIN M.BASKET	DINAMIC
4	-NEMESIS THE WARLOOK	MARTECH
5	-HIDROFOOL	F.T.L
6	-ACE OF ACES	U.S GOLD
7	-BMX SIMULATOR	CODE MASTERS
8	-GREAT ESCAPE	OCEAN
9	-INSPECTOR GADGET	MELBOURNE HOUSE
10	-BARBARIAN	PALACE SOFT

CUPON DE VOTACION
Nombre:
Dirección :
Teléfono :
Mis diez preferidos son:
1- 6-
2- 7-
3- 8-
4- 9-
5- 10-

ANALISIS: HOY

DEL CINE A TU MICRO



En los años dorados del cine, millones de personas en todo el mundo, se deleitaban con las escenas que sus ídolos protagonizaban en cada filme. La intriga, el suspenso, y el romance eran los ingredientes que con más o menos intensidad dividían a los espectadores en fanáticos de cada genero. Así, surgió el Western, la Ciencia Ficción, la Comedia Musical, etc., etc.

Con el paso del tiempo surgió el COMPUTADOR. Aquel que se creara con fines puramente científicos y administrativos hoy toma un papel preponderante en diversos aspectos de la vida moderna y especialmente en entretener.

La tecnología lo ha tornado accesible, poco a poco, para todos. Es entonces que miles de personas comienzan a crear programas de entretenimientos, aplicaciones comerciales, educacionales, etc., para satisfacer una demanda cada día mayor, haciendo cobrar importancia a los juegos para computador.

Entonces el planteo es sencillo: ¿ SI DIVIERTE EN LA PANTALLA, POR QUE NO EN EL COMPUTADOR.?

Porque además del interés de revivir la emoción de la película, la adaptación para micros, permite **protagonizar** la aventura. Lo que implica poder correr, saltar, volar, y realizar todas esas acciones que veíamos vivir al héroe del filme, como si fuésemos nosotros mismos.

ESTA ES LA RAZON FUNDAMENTAL, CREEMOS, PARA QUE SE JUSTIFIQUE UN ELEVADO POCENTAJE DEL EXITO DE ESTOS PROGRAMAS, a pesar de que, como veremos, no todos tienen la calidad esperada.

En el año 1984 hacen su aparición LOS CAZAFANTASMAS (GHOSTBUSTERS), juego en el cual debíamos salvar a la ciudad de una avalancha de apariciones y presencias fantasmales.

Comenzábamos dicho juego con un pequeño capital para la compra de nuestro sofisticado material CAZAFANTASMAS, y nuestro éxito dependía también entonces de la estrategia a emplear (rudimentaria, pero estrategia al fin).

Al poco tiempo SILVESTER STALLONE nos sumerge en la más increíble acción por intermedio de: RAMBO EL ACORRALADO.

Infiltrarse en las líneas enemigas, evitar ser detectado, rescatar a los prisioneros que encontremos en la base contraria, pilotear helicópteros y huir sanos y salvos, es imposible para cualquiera, menos para RAMBO.

El movimiento está realmente bien conseguido, y cuentas con un arsenal poderosísimo a tu disposición. Bazooka, ametralladora, cuchillo, arco y flechas con explosivos de alto poder, forman parte de ese armamento que está disperso por el terreno de batalla y que tu, debes intentar recoger.

Tiene licencia para matar, vive en permanente peligro, lo conocen como 007 y se llama JAMES BOND.

A VIEW TO A KILL, excelente realización que por su longitud debe cargar en distintas partes, nos acerca al protagonista mundial del espionaje, en su más difícil misión.

Buen sonido, excelente presentación, en un juego que no conforma por completo.

La lista se hace cada vez mayor, las compañías de software ven la increíble rentabilidad de juegos que no colman las expectativas previas, y, MIAMI VICE, TOP GUN, BACK TO THE FUTURE son algunos de esos títulos que no conforman por completo.

Pero lentamente comienza a verse una mejoría en la calidad de los "CINE-JUEGOS", y llega de la película UN PASO ATRAS EN EL TIEMPO (BIGGLES), un juego atractivo de gráficos bien elaborados, con dos partes radicalmente diferentes. La primera: la busqueda por los techos de la ciudad del arma secreta alemana en la segunda guerra mundial. La segunda es un vuelo simulado de helicóptero que satisface plenamente a los exigentes del género.

Por supuesto que STALLONE nuevamente se hace presente con su más reciente producción: COBRA.

Enmarcado en la ciudad de LOS ANGELES, tiene como tema las aventuras de nuestro "pacífico" amigo.

El detective MARION COBRETI (ese es su verdadero nombre), debe eliminar a un grupo de asesinos/as llamado "la revolución del Nuevo Mundo", el cual intenta matar a la bella modelo INGRID KTUSEN.



COBRA

Acción y destreza, reflejos y adicción son los que convierten a este juego en un verdadero éxito. Una conversión muy bien echa.

Como recordábamos anteriormente, la Ciencia Ficción, ocupó siempre un lugar preponderante en el cine. Así, llega ALIENS (el regreso).

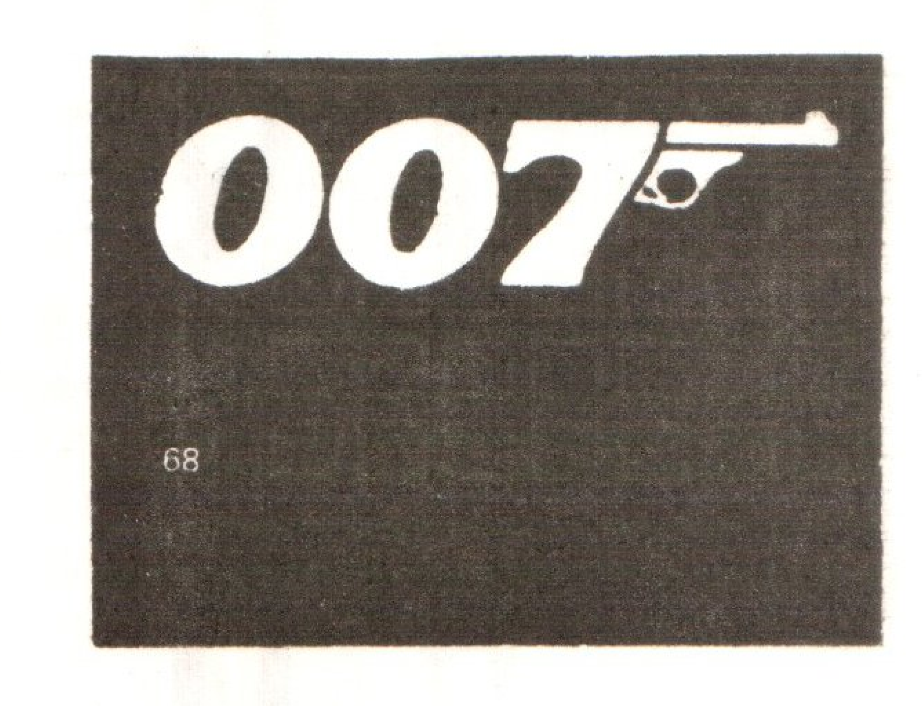
Protagonizada por SIGURNEY VEAWER como RIPLEY, la única sobreviviente de la nave NOSTROMUS en su inspección por el planeta asx-2394.

Mientras Ripley se reponía de sus lesiones por la antigua misión, sus advertencias sobre el peligro en dicho planeta no son oídas. Meses después se instala una base en asx-2394, y luego de un tiempo sin mayores novedades, la comunicación se interrumpe en forma misteriosa.

Al enterarse de la situación, Ripley encabeza la misión de rescate a dicho planeta, siendo acompañada por un destacamento de SPACE MARINES, grupo selecto de soldados, preparados para enfrentar cualquier peligro.

El juego es alucinante, con un sonido que te envolverá en un clima de suspenso y misterio muy bien logrado.

ALIENS es sin duda la mejor adaptación de una película para COMPUTADOR.









En resumen,las conversiones para micros de las películas más taquilleras (no las mejores) seguirán apareciendo. Lamentablemente algunos progamadores seguirán desperdiciando fantásticos argumentos, pero de tanto en tanto, seremos sacudidos por brillantes realizaciones. No todas serán buenas ni malas, y esperamos por este medio, tenerte al tanto de los resultados.

Astérix y el caldero mágico



MELBOURNE HOUSE EN LAS GALIAS

Desde el mágico mundo de la historieta y de la mano de MELBOURNE HOUSE, llegan a los microcomputadores, ASTERIX y OBELIX.

Como todos Uds. recuerdan, estos valientes y pacíficos galos, viven en una aldea muy cercana a las costas. La vida transcurría plácidamente para nuestros amigos, hasta que notaron cierta "pequeña molestia" -diría OBELIX- (ese comentario haciendo referencia nada menos que al Imperio Romano en pleno apogeo y con todo su poder).

La Galia fue totalmente dominada bajo los pasos de poderosas legiones, que aplastaban cualquier intento de rebelión. En realidad, no toda la Galia estaba dominada, pues había una pequeña aldea a la que no podían someter.

Apuesto que ya saben quién vivía allí... Sí, ASTERIX y OBELIX

LA FUERZA

El druida de la aldea, PANORMIX (se comenta que es el más poderoso de toda la Galia), inventó una pócima que tras beberla es capaz de transformar a un débil campesino en un poderoso e invencible guerrero.

OBELIX, quien de niño fuera muy travieso, al estar jugando cerca de la choza de PANORMIX, cayó accidentalmente en el caldero en que se estaba elaborando la poción mágica. El resultado fue que desde ese día OBELIX adquirió en forma permanente una fuerza sobrenatural, no permitiéndole beber nunca más la poción, pues podría serle mortal otra dosis de la misma.

Un día, para repeler un ataque romano, toda la aldea tomó su parte de la poción, pretendiendo OBELIX también se le diera su parte. Demás está decir que la misma le fue negada, ante lo cual nuestro amigo le dió una patada la caldero mágico, partiéndolo en cinco pedazos, y desparramándolos por todo el Imperio Romano.

Como la poción sólo podía prepararse en ese caldero, la libertad de toda la aldea estaba en riesgo porque podría haber un nuevo ataque romano, el cual no podrían repeler.

La misión de nuestros amigos es buscar las cinco partes del caldero, para lo cual debemos conocer primero a:



LOS ENEMIGOS

Tendremos que cuidarnos de dos tipos de enemigos:

LOS LEGIONARIOS: que están por todas partes y son fácilmente derrotados por ASTERIX. Poniéndote detrás de ellos y golpeándoles con patadas no te causarán dificultad.

OTROS LEGIONARIOS, que nunca están solos, y para derrotarlos tendrás que combinar puños y patadas.

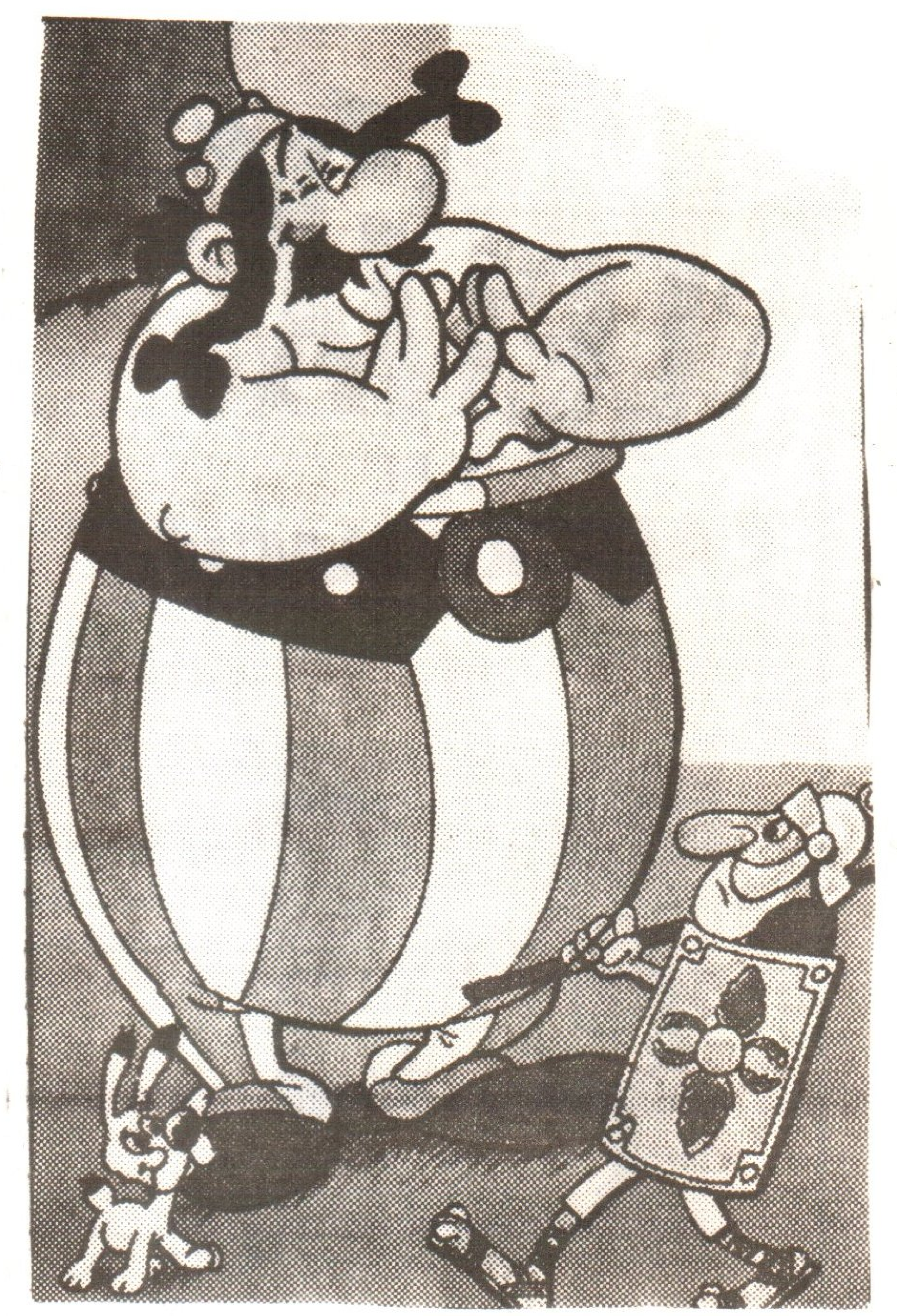
En los dos casos puedes rendirte, pero sólo es conveniente que lo hagas cuando poseas la llave de las mazmorras para poder salir en busca del quinto pedazo del caldero.

EL IMPERIO

El juego se desarrolla en el Imperio Romano. Tenemos casi 40 pantallas, en las que se destacan tres campamentos romanos: al norte Compendium, Aquarium al noroeste y Totorum al este. Otro escenario bien logrado es Roma. Las calles, casas y acueductos le dan brillos gráficos muy destacables.

EL ALIMENTO

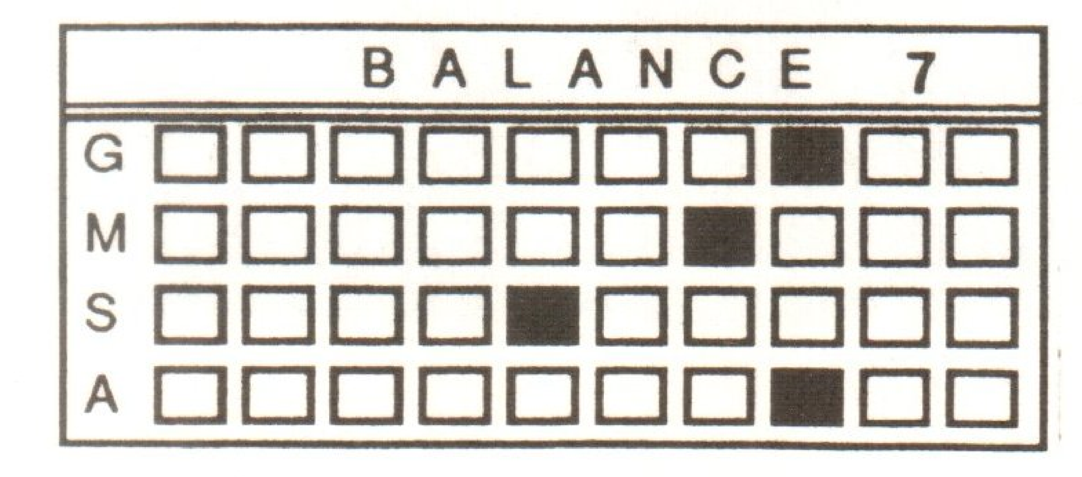
Alimentar al pequeño ASTERIX no es mucho problema, pero OBELIX es prácticamente insaciable. Hay básicamente dos tipos de alimento: jabalíes asados y animales sueltos en los bosques. Los jabalíes asados están dispersos al azar y son escasos. En cambio en los bosques, tenemos jabalíes salvajes para cazar, los cuales derrotaremos con puñetazos en la cabeza cuando intenten atacarte. Pero debes estar atento pues los astutos jabalíes se pasean por el bosque en puntas de pie y derrotarlos resulta muy difícil.



LA BUSQUEDA

El primer trozo está en Compendium, a la vista pero custodiado. El segundo está en el bosque y para llegar a él deberás atravesar Aquarium. E tercero está en Roma, en una pantalla que tiene una calle ancha y pequeños muros de los dos lados. El trozo está junto a unos árboles. El cuarto está en las mazmorras. No te olvides que sin la llave no podrás salir, así que tómala de Totorum antes que te aprehendan. El último está en manos de los romanos y no lo obtendrás a menos que pelees en el circo romano, venciendo en una pelea a muerte.

Ahora que ya conoces los secretos... a divertirse !!



BALANCE 7										
G	□	□	□	□	□	□	□	■	□	□
M	□	□	□	□	□	□	■	□	□	□
S	□	□	□	□	■	□	□	□	□	□
A	□	□	□	□	□	□	□	■	□	□

GAME OVER



DINAMIC
EL ULTIMO DE LOS JUEGOS.

Hace muchos años, en una lejana galaxia, en otro tiempo, existió una malvada reina de nombre GREMLA, quien con su belleza tenía bajo su mando uno de los mayores imperios que el universo haya conocido alguna vez.

Conquistando en base al terror que infundían las diversas bestias que la servían, GREMLA consiguió que nadie se le opusiese, excepto tu. Personificas al valiente ARCOS, osado lugarteniente del viejo imperio, quien se encuentra justamente aquí, en HYPSIS, también conocido como el planeta-prisión. Donde escapar ha significado la muerte para muchos, y sobrevivir se transforma en la más difícil experiencia para todos sus habitantes.

Un día, por accidente encontramos las puertas del arsenal abiertas, y armándonos hasta los dientes conseguimos ocultar diversos objetos por toda la base bajo una serie de barriles de color. La idea era utilizarlos en un plan de huída que hacía meses estabamos planeando. Este fue descubierto por los agentes del servicio de inteligencia de Hypsis, los que han puesto debajo de alguno de ellos poderosísimas minas, las que con un simple contacto nos harían volar en mil pedazos.

Si lograras pasar las veinte pantallas que conforman esta primera parte, no descanses aún, pues deberás dirigirte al reducto de la reina, el planeta SCKUNN, en el que sobrevivir es mucho más difícil.

Así, luego de un breve recorrido por la jungla, nos adentramos en el Palacio Imperial, donde maléficas criaturas tratarán a toda costa impedirnos llegar al final de la aventura.

La estructura del juego es a grandes razgos similar a la de Green Beret, pues el protagonista se desplaza en sentido horizontal, y además en GAME OVER existen diversos pisos en cada una de ellas.

Los gráficos están cuidados al máximo, sólo opacando un poco el resultado final, cierta mezcla de atributos en algunos sectores del juego.

La fantástica acción, los vertiginosos movimientos de nuestro y otros personajes, así como la variedad de los escenarios, convierten a GAME OVER en el juego del mes.

PRIMER MUNDO: HYPSIS

ENEMIGOS



ROBOT GUARDIAN -un sólo disparo acaba con él, en caso de tocarte te restará energía.



MONSTRUO VERDE-cada toque con él te restará tres unidades de energía, son peligrosos, cuidado!!





LANZADORES LASERS-fijos buscan y tiran con mínimo margen de error. Debes pegarles tres o cuatro disparos para poder destruírlos.



NAVES- aparecen en ciertos lugares y te quitan cuatro unidades de energía por cada contacto

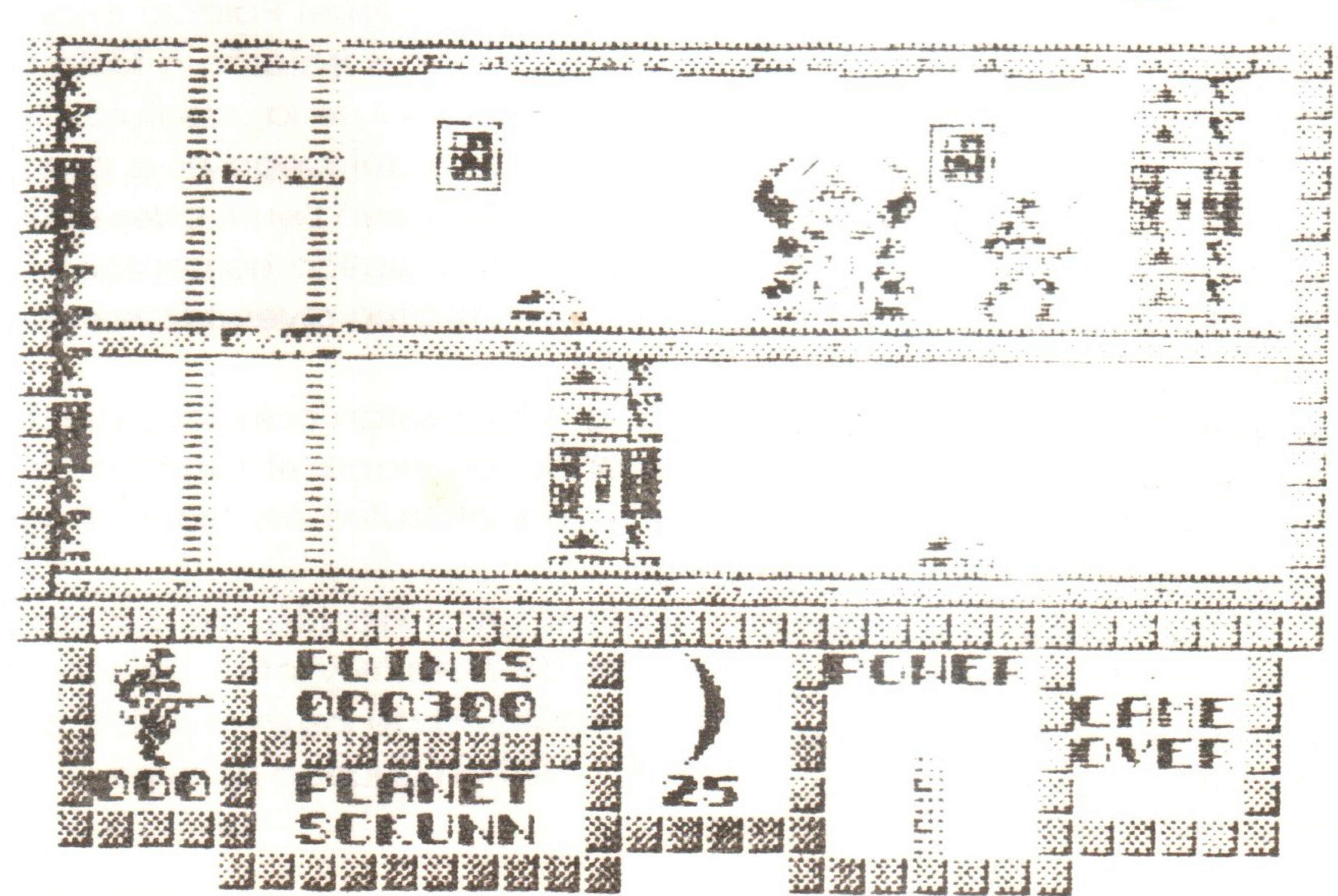


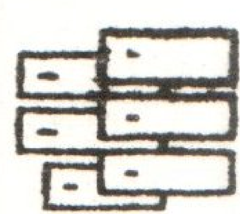
GIGANTE ORKO -aparece en la pantalla número once, necesitando cuarenta !! impactos para destruirlo.

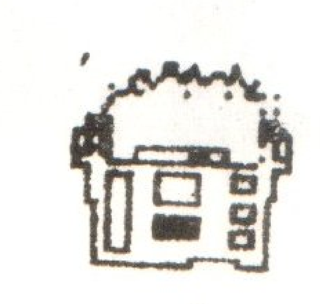
En caso de ser destruído durante una partida si has superado este punto, reinicias desde aquí, en caso contrario desde pantalla uno.



ROBOT GIGANTE-debes terminar con tres de ellos para poder continuar, acertándole a cada uno veinte disparos.











DEBAJO DE LOS BARRILES

1-GRANADAS incrementan en tres su número

2-POW UP incrementa la distancia y potencia de las granadas

3-CAMPO DE FUERZA crea inmunidad por un cierto tiempo.

4-MINAS matan con solo tocarlas

5-CORAZON DE ENERGIA si lo tocas antes que desaparezca te devolverá el POWER al maximo.

SEGUNDO MUNDO: SCKUNN

Armados de un podereoso laser, pero sólo con 25 tiros, los que solamente podremos reponer al encontrar los simbolos de POW y les daremos mayor alcance con SHOOT.

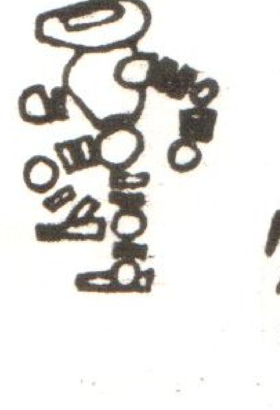
POW



ENEMIGOS



KAIKAS-corren por el bosque, nos restan dos unidases por cada contacto y las podremos derrotar con un sólo tiro.



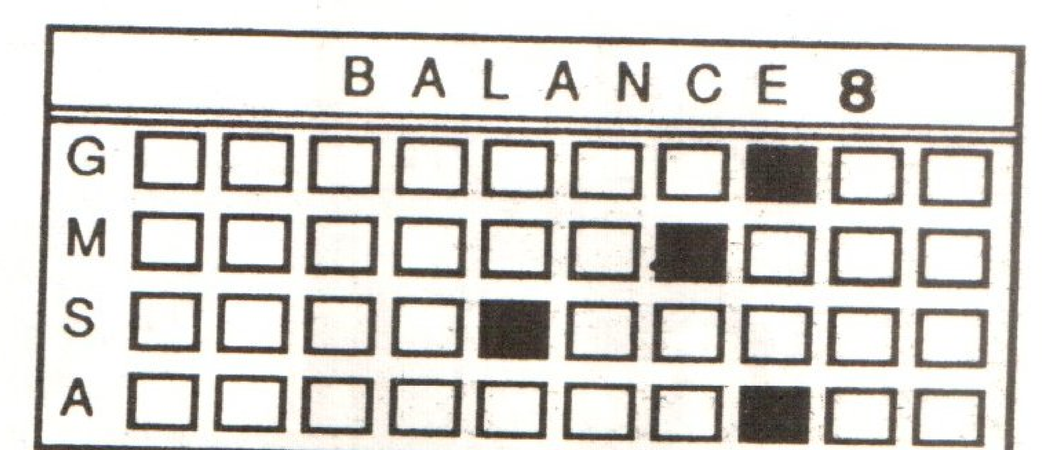
ROBOT-abundan en las cercanías del palacio, necesitamos tres impactos para eliminarlos.



LEISERS FEISERS-de gran puntería nos harán el paso casi infranqueable.

LASER FIJO- cuatro disparos acabarán contigo.

GUARDIAN GIGANTE-aparece al final del juego. Necesitarás treinta disparos para eliminar sus alas y quince más para lograr que desaparezca.



BALANCE 7

G

M

S

A



MARTECH
BUSCANDO A TORQUEMADA

MARTECH sigue con pasos firmes buscando la vanguardia en el mercado del soft, en cuanto a calidad se refiere. Nos acerca ahora la historia de NEMESIS el cual en su lucha por la libertad, intentará derrotar y destruir a TORQUEMADA, quien enviará para su defensa innumerables hordas de TERMINATORS, zombies que obedecen ciegamente las ordenes de su EMPERADOR.

NEMESIS estará armado para esta difícil misión únicamente de su espada y una pistola laser.

Las municiones para su pistola laser podrán ser recogidas en cada pantalla. Están representadas por triángulos de color claro, los cuales al pasar sobre ellos, llevan tus reservas de balas a doce.

En el caso que le sean insuficientes para enfrentar a sus enemigos, NEMESIS podrá arrojar, una vez por pantalla, chorros de ácido, que destruyen a todos aquellos que alcancen.

LOS SECRETOS

Recuerda que al caminar por una plataforma la cabeza de NEMESIS se avista en la plata-forma superior, y los TERMINATORS que estén en ella pueden dañarte con sus pies.

La forma en que se mide tu energía es por demás interesante y original, estando representada por una mano que se cierra sobre ti, cada vez que un enemigo te toque, hasta destruírte por completo.

Los zombies son tus enemigos más numerosos y un disparo basta para eliminarlos. En más de una oportunidad verás que de las entrañas de un zombie muerto aparecerá un TERMINATOR, que puede ser muerto con cuatro disparos.

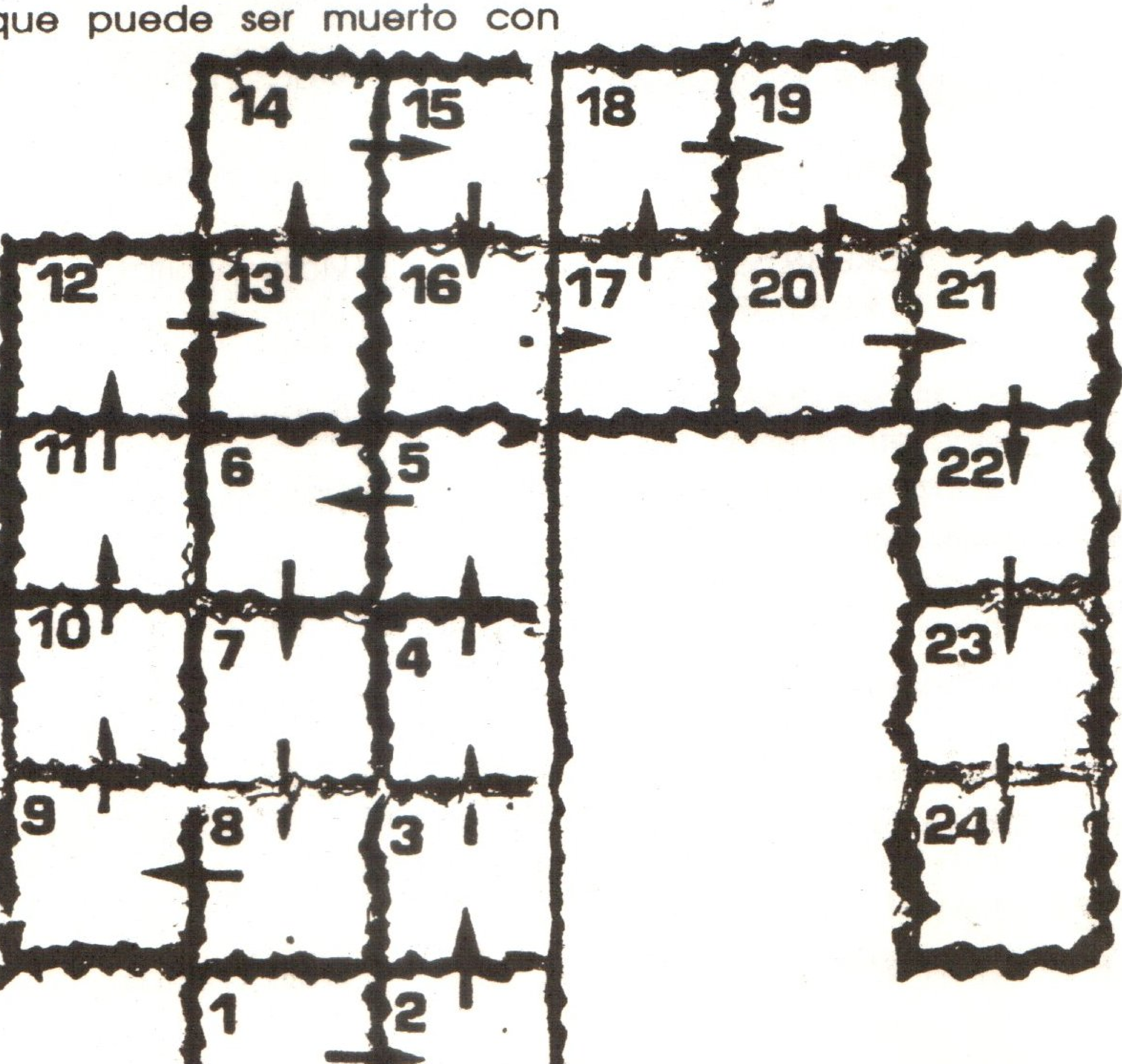
Un lugar seguro para esperarlos es la esquina de las plataformas, debiendo cuidarte siempre que no salten sobre ti desde niveles superiores.

Mantén un estricto control del número de enemigos que restan (marcado por un indicador que está abajo y a la izquierda), pues si aumentan desmesuradamente pueden hacerte imposible tu supervivencia.

Cuando te queden dos o tres zombies para derrotar, es conveniente que te dirijas al sector de escape de la pantalla y desde allí intentes eliminarlos.

El ácido es tu arma más potente, pero sólo tienes un disparo, por lo cual debes usarlo únicamente si la muerte es inminente.

Formado por un total de 24 pantallas, NEMESIS requerirá no sólo todos tus reflejos permanentemente, sino que te muevas con criterios de la mas fina estrategia.



POKES

POKES QUE REALMENTE FUNCIONAN

Un problema por todos conocido, es que la mayoría de los pokes publicados en revistas extranjeras no son utilizables por tener ellos versiones diferentes a las nuestras, de un mismo juego.

Por eso con esta sección intentaremos ofrecerles:

Para introducir los Pokes, deberás cargar la basic del programa con MERGE "", y posteriormente escribir el poke inmediatamente ANTES del RANDOMIZE USR que arranca el programa.

En caso de encontrarte con línea 0 (que no es editable), pokea 23756,1 y la línea cero se transformará en línea uno, la cual puedes editar y pokear a gusto.

ALIEN 8	POKE 57112,0 POKE 49836,201	vidas infinitas tiempo infinito
ARKANOID	POKE 33702,0	vidas infinitas
BRUCE LEE	POKE 56499,0	vidas infinitas
BOUNTY BOOB	POKE 43852,0 POKE 56694,0	vidas infinitas
CAMELOT W.	POKE 53929,0	vidas infinitas
GHOST'N'GOBLINS	POKE 36056,0 POKE 35135,134	vidas infinitas inmunidad
POPEYE	POKE 26095,N	N=num. de corazones
THREE WEEKS	POKE 49217,201 PRESIONAR A+B+D+S.SHIFT	vidas infinitas vidas infinitas
SHA O LIN ROAD	PRESIONAR Z+X+C+V+B+S.SHIFT +5	elige escenario
ENDURO RACER	PRESIONAR CAPS S.+Q+9	avanza solo y termina la etapa
STAINLESS STEEL	PRESIONAR A+K+L+I+ENTER	vidas infinitas

U.S. GOLD
VOLANDO HACIA BERLIN

Los simuladores de vuelo cuentan con un número considerable de adictos, así como también hay algunos usuarios que los rechazan por su complejidad.

En Ace of Aces, contamos con la justa proporción de estrategia, sofisticación y complejidad de comandos, que están dosificadas con una importante veta de arcade.

En el menú principal tenemos la posibilidad de acceder a misiones de práctica o ataque a diferentes blancos enemigos. Dog Fight (combate aéreo), Train (bombardeo a tren) y U-Boat (ataque a submarinos), forman parte de las misiones de práctica y te permitirán familiarizarte con la lectura y accionamiento del instrumental.

Las misiones de ataque son cinco y podremos elegir una, dos o hasta cuatro misiones, aunque ello redundará en una dificultad mayor en el juego.

Antes de comenzar el vuelo el comando aéreo de la R.A.F nos hará llegar un informe del armamento aconsejado para la misión escogida y un informe meteorológico de la zona de operaciones.

ACE of ACES

LOS CONTROLES

La extraordinaria ambientación del juego nos permite elegir entre cinco posibles imágenes digitando del uno al cinco, obteniendo como resultado visiones frontales, laterales a izq. y der., panel de armas y mapa de la zona.

En las pantallas de visión lateral podemos controlar el combustible, estado de los motores, flaps, tren de aterrizaje y extinguidor.

El indicador de combustible es conveniente chequearlo frecuentemente, para, en caso de agotarse, ir a la pantalla de bombardeo y pasar el combustible de los tanques accesorios al principal, desechando éstos.

TACTICAS

1-Bombardeo de Trenes y U-Boats.

Es conveniente chequear el mapa para saber si nos encontramos en territorio enemigo. Descender a 1000 pies y reducimos la velocidad a 100mph. Abrir las compuertas de bombas sobre el blanco, alinear la mira y disparar con el Joystick.

-Trenes

Se encuentran rumbo a Berlín, y nosotros debemos intentar detenerlos. Hay que apuntar hacia los vagones marcados con una "cruz de hierro", ya que te restarán puntos si bombardeas vagones con prisioneros.

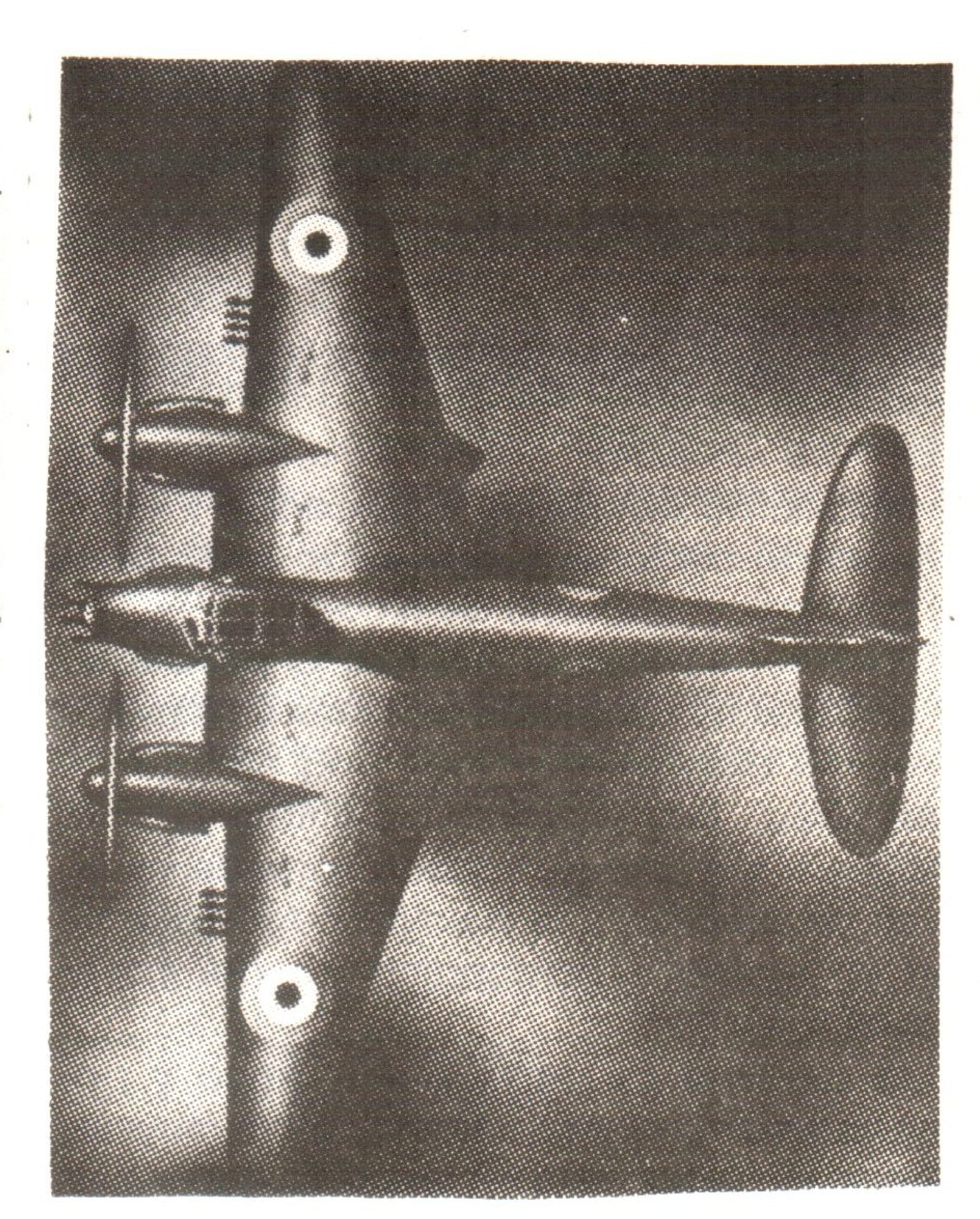
-Submarinos

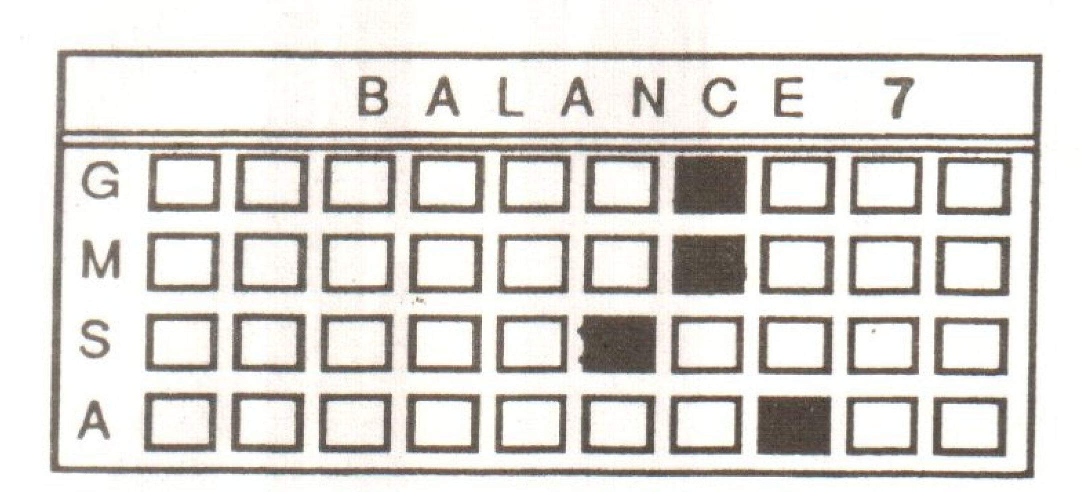
Una vez que abras las compuertas, los U-Boats comenzarán la inmersión, alertados por nuestra presencia. Por lo tanto debemos ser rápidos pues se hacen cada vez más pequeños y será más difícil acertarles. Una vez sumergidos NO volverán a la superficie, por lo que no hay dos intentos posibles.

2-Bombas V-1.

Debemos intentar detenerlas antes de que lleguen a sus objetivos. Son más lentas que los aviones, y en caso de explotar cerca nuestro pueden dañarnos seriamente.

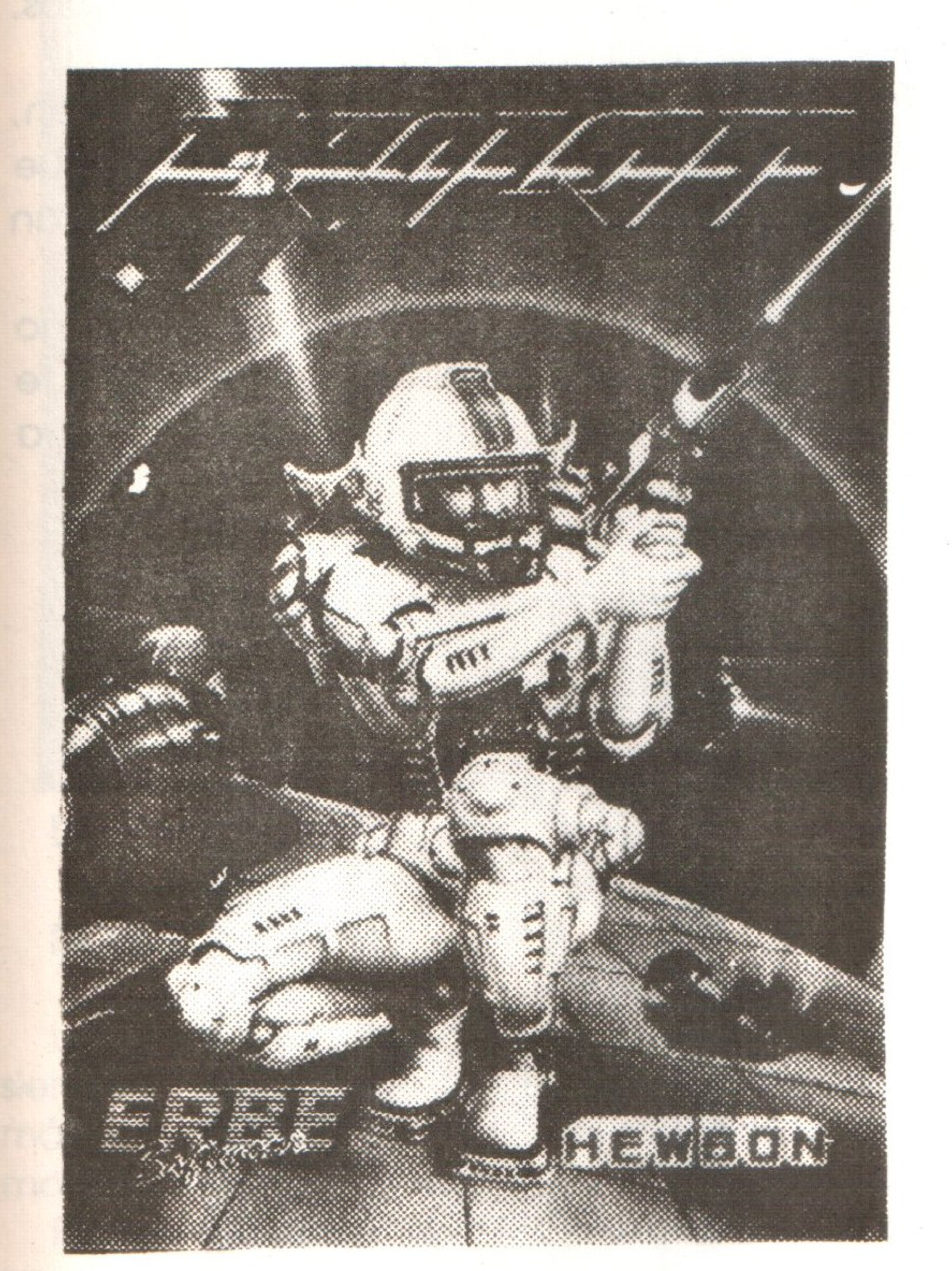
Todas estas características hacen de ACE OF ACES uno de los mejores simuladores a la fecha. Sin duda será todo un éxito.





BALANCE 7										
G	□	□	□	□	□	□	■	□	□	□
M	□	□	□	□	□	□	■	□	□	□
S	□	□	□	□	□	■	□	□	□	□
A	□	□	□	□	□	□	□	■	□	□





HEWSON CONSULTANTS

LAS ANDANZAS DE UN SUPER SOLDADO EN EXOLON.

Sin duda alguna, una de las empresas más productivas en el mundo del soft de este año, ha sido Hewson.

Con un staff permanente de programadores que han demostrado ser sin duda de lo mejor en toda Europa , y que, uno a uno y todos han echo "su" juego en 1987.

Recordando sus realizaciones del presente año, estoy seguro que se asombrarán al apreciar que todos sus trabajos recibieron críticas muy favorables de toda la prensa especializada y han llegado a la cima en ventas en Inglaterra y toda Europa.

Steve Turnner autor de éxitos como AVALON y DRAGONTORCK repite su suceso este año con RANARAMA; Dominic Robinson creador de URIDIUM, nos traslada al mundo de la fantasía con su éxito del 87, ZYNAPS.

No podemos olvidarnos de Christian Urqhuart quien fuera el autor de DECATHLON (el primer super-juego deportivo) quien en un alarde de técnica, realiza su super juego del 87: GUN RUNNER.

Como detalle les comentamos que Stephen Crown, creador de Starquake (por el que recibiera el título de programador del año 86), no ha puesto en las calles ningún trabajo en lo que va del 87, así que prepárense para las fiestas donde posiblemente se produzca la aparición del mismo, en medio de una avalancha de programas.

Así llegamos a EXOLON, programado por Raffaelle Cecco (del cual no teníamos referencia anterior), el cual es la producción más reciente de Hewson.

Ambientado magníficamente, evoca algún rincón lejano de la galaxia en el cual se encuentra Exolon, planeta-base de los enemigos de la Tierra.

Recientes informes demostraron que la destrucción de dicha base sería decisiva para lograr la victoria final de esta encarnizada lucha, la cual ha arrastrado a casi medio universo al borde de la destrucción.

Armados con nuestro rifle STAK-MK11 automático con una carga de 99 cartuchos y un lanza misil GH-120 (de diez cargas), intentaremos infiltrarnos por 125 pantallas realizadas con gran despliegue de imaginación y técnica.

Los adversarios son de todo tipo, y encontraremos:

Disparadores Automáticos: al detectar tu presencia comienzan a disparar, pero por ser relativamente lentos,.te será posible destruírlos con un misil.

Lanza cohetes: te atacarán en dos niveles diferentes de altura. Para evitar ser alcanzado por sus proyectiles debes dispararle permanentemente a cada cohete enemigo.

Misil teledirigido: guiado por un centro de comando que está en la misma pantalla. NO puedes detruírlo directamente, sino que debes dispararle con tu lanza misil al centro de comando, con lo cual habrás eliminado el peligro.

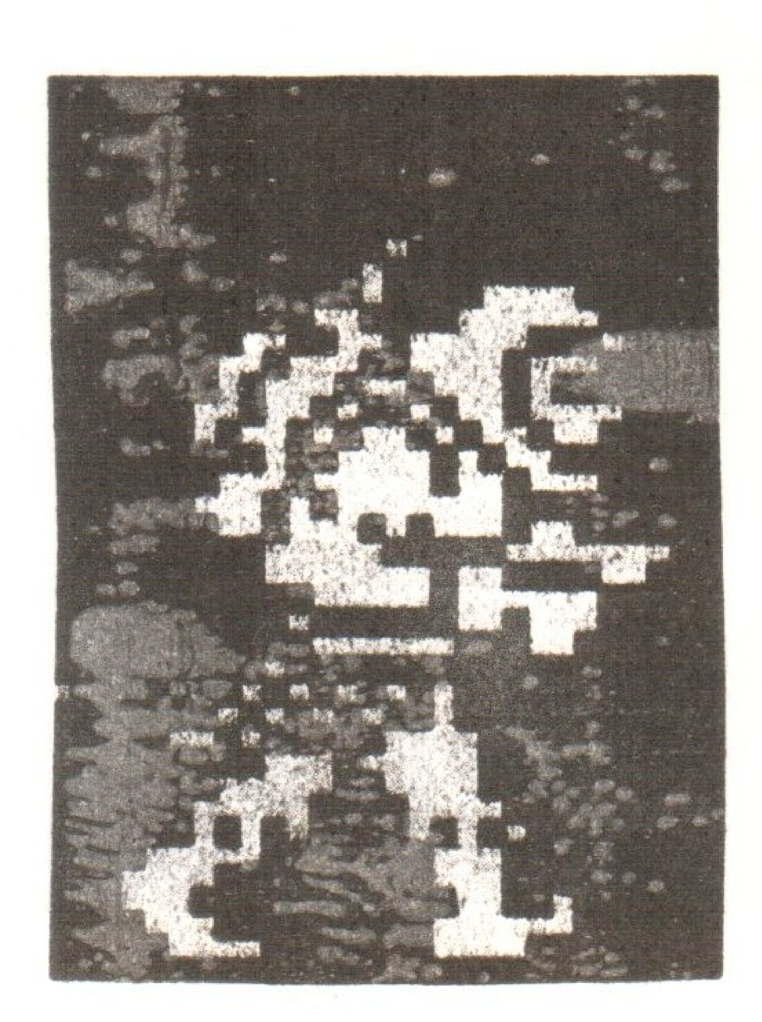
Plataformas móviles: suben y bajan sin orden. Debes arriesgarte a pasarlas cuando lo creas conveniente.

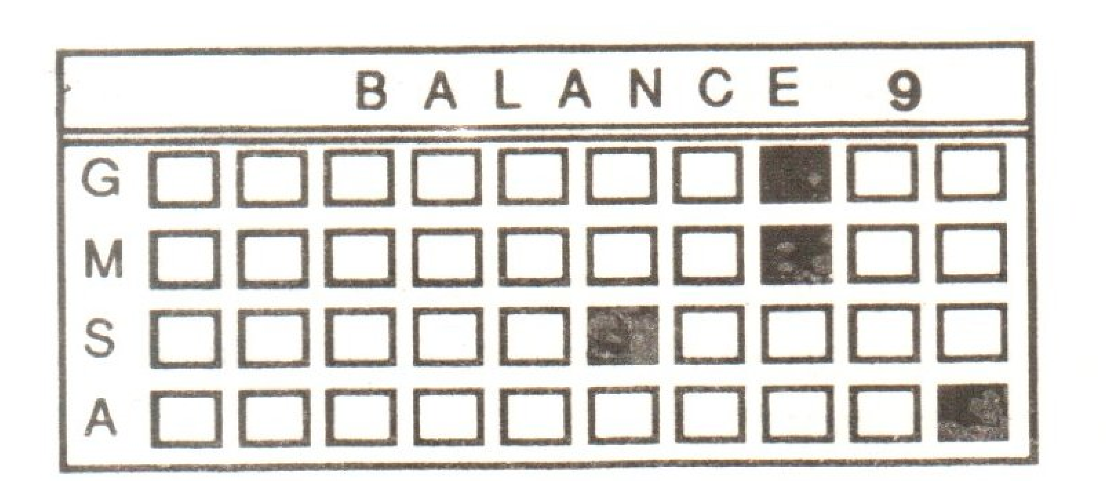
También podrás encontrar recipientes esféricos conteniendo pequeñas bolas de color rojo, las que debes evitar y destruir.

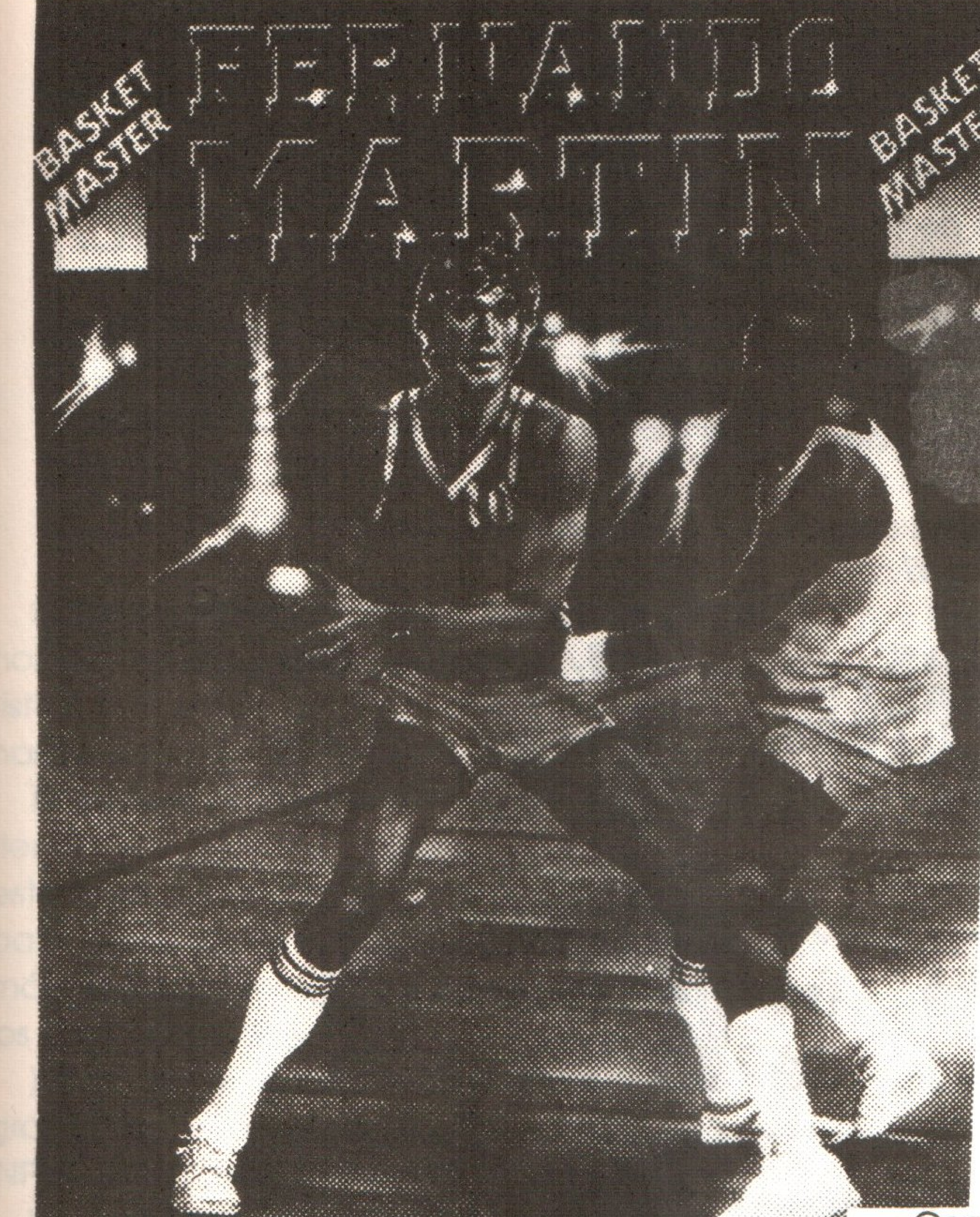
Ya avanzando en el juego deberás sortear barreras lasers, tanquetas y aliens por decenas, lo que te asegura horas de segura diversión.

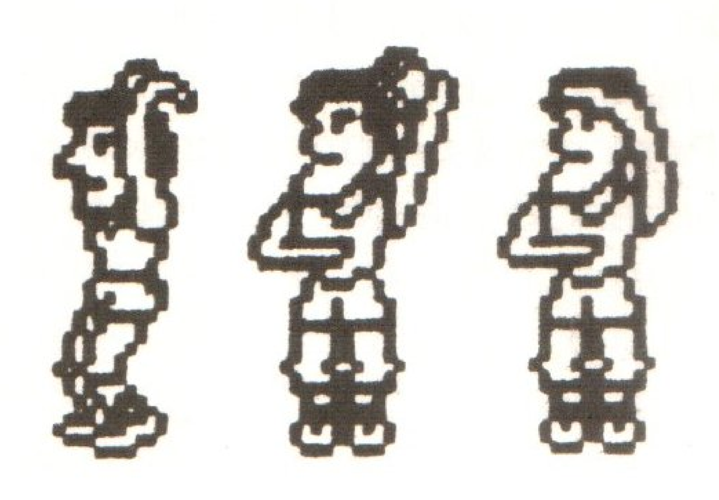
Para ayudarte un poco en tu difícil misión, cuentas además con transportadores, los que en más de una oportunidad te permitirán sobrevivir.

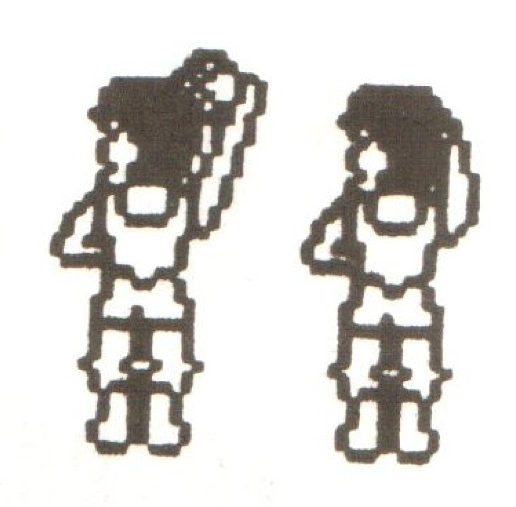
Como cualquier arcade típico, el juego no tiene fin, y una vez completado el recorrido, te dará una cifra considerable de puntos y ....a comenzar de nuevo.











DINAMIC

DOBLE A DOBLE

Los programas de simulación deportiva siempre han concitado la atención del público, más aun si trata de un deporte tan popular como el basketball.

FERNANDO MARTIN está construído en la base de un "mano a mano", característica que lo diferencia del famoso WORLD SERIES BASKETBALL de Imagine, en el cual debíamos controlar a todo un equipo. Alguno de ustedes quizás recuerde ONE ON ONE, programa que si bien es un mano a mano, es de absoluta pobreza en su realización. En cambio la riqueza de FERNANDO MARTIN comienza con gráficos descollantes, que confirman a Dinamic como líder absoluto en esa especialidad.

Por otra parte los movimientos son excelentes.

Contamos con ocho tipos de remates diferentes entre los que se encuentran espectaculares "hundidas", ganchos, y otros, que le dan verdadero realismo a tus anotaciones.

Las reglas están repetadas al máximo, cobrándose la zona, el doble dribbling, fuera, y las faltas personales, que en caso de llegar a cinco, te harán perder el partido por expulsión.

Por otra parte, y si tu habilidad te lo premite, podrás convertir tantos por tiros libres, dobles (que aparecen como canastas) y triples,si rematas fuera de la zona exterior.

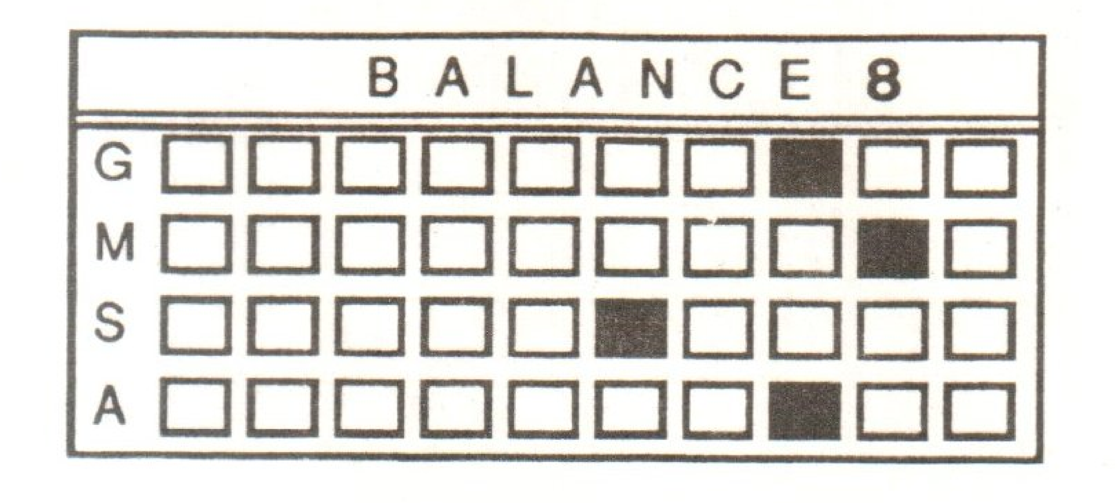
Con permanente información del tiempo transcurrido, de tus faltas y tantos, estarás siempre al corriente de todos los acontecimientos del partido.

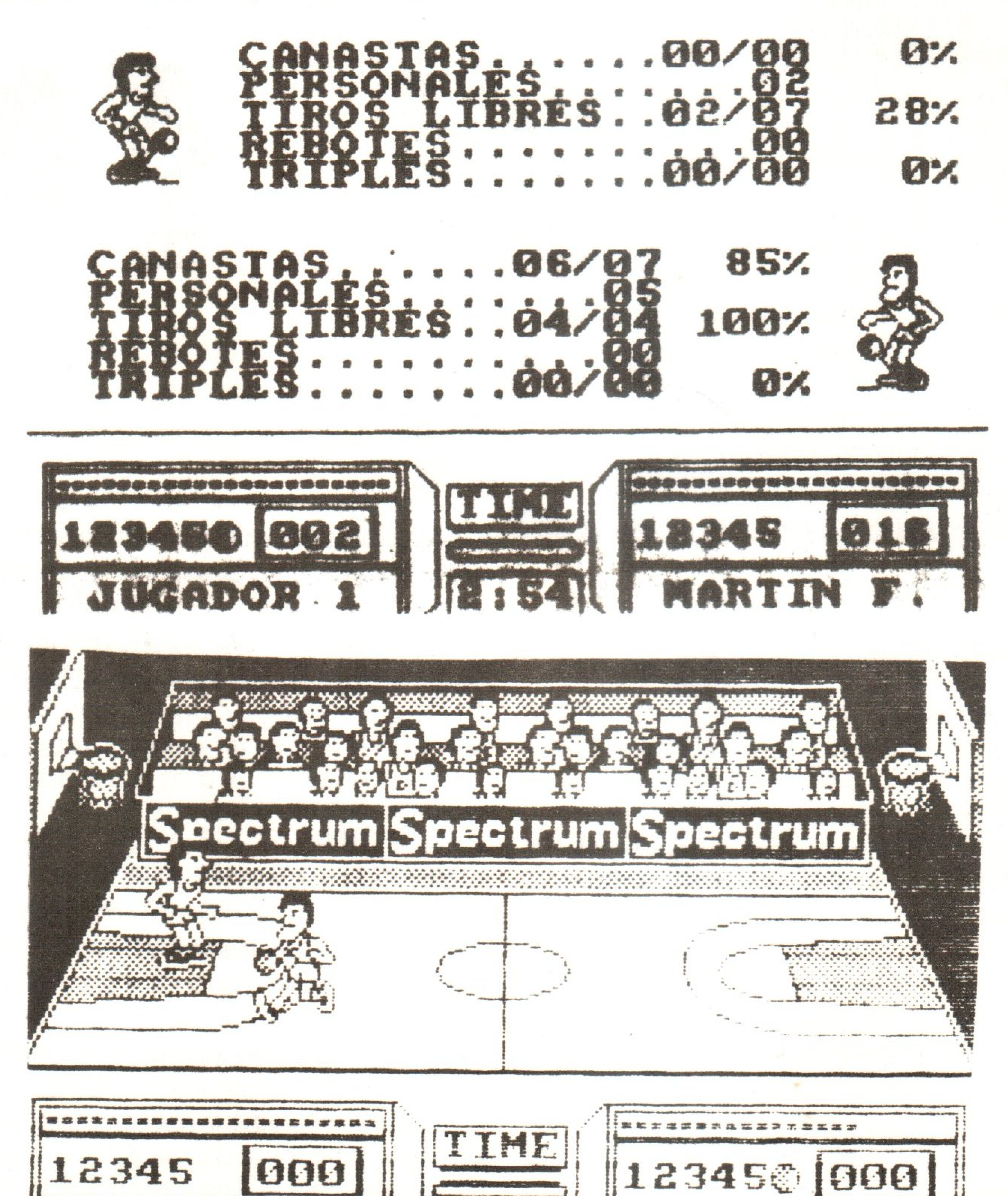
Hoy en día con la moderna tecnología de la TV., estamos acostumbrados a apreciar el REPLAY de las jugadas más impactantes de cada partido, posibilidad que está a tu alcance permanentemente. Los protagonistas aumentan su tamaño y en cámara lenta verás al detalle tu última jugada.

Una vez finalizado el match, el programa te brinda una completa estadística de tu actuación, con porcentajes exactos que te permitirán comparar tu labor a la de FERNANDO MARTIN.

Pero aquí no acaban las cualidades de este estupendo juego, ya que puedes jugar contra la computadora en tres niveles diferentes de dificultad que son: Novicios, Amateur y Profesional de la NBA (la liga norteamericana de basquet, en la cual milita actualmente este fantástico jugador español).

Todo ello para redondear al programa que sin duda estará entre los mejores del año 87.





TIEMPO DE LECTURA

SECCION TIEMPO DE LECTURA

TITULO: EL PROGRAMADOR DE SPECTRUM
AUTOR: S.M. GEE
EDITA: DIAZ DE LOS SANTOS S.A.

La programación de los micros es en términos generales similar, variando ciertas características, que les son exclusivas, por razones de hardware.

En nuestro caso, la TK 90X, 95 y compatibles tienen sus propias particularidades, que son estudiadas con claridad en este libro. Ideal para quien quiera iniciarse y dar algunos pasos más, El Programador de Spectrum trata todos los elementos de la programación en BASIC.

)Qué es el computador?, sus elementos, grabación y recuperación de datos, variables, INPUT, PRINT, etc.

Los gráficos son considerados en extensión y múltiples ejemplos aclaran cualquier tipo de duda.

En resumen, muy recomendable para quien está haciendo sus primeros pasos (y los segundos también).

TITULO: ZX SPECTRUM CONSEJOS Y TRUCOS
AUTOR: BOSSETI
EDITA: FERRE MORET S.A.

Quien tenga ya cierta experiencia en la programación BASIC encontrará en este libro la respuesta muchas de las múltiples dudas que quizás, no tenga donde aclararlas.

Los famosos y para muchos oscuros POKE, PEEK, RANDOMIZE, USR, etc., tienen todo un capítulo donde son estudiados en forma clara y concreta.

Las variables del sistema son descritas una por una, con información acerca de su función, dirección de memoria, etc.

Una faceta interesante, es que hay en el libro numerosos trucos, como ser: protecciones, scrolls de diversos tipos, sonidos, 64 caracteres por línea, ficheros, etc.

No se deja sin tratar la aplicación del microcomputador TK 90 y compatibles en la pequeña empresa.

Todos los periféricos (lápiz óptico, impresoras, etc.) son tratados.

En resumen: un libro muy útil en la mesa del programador.

TITULO: 44 SUPERPROGRAMAS EN BASIC
AUTOR: I.RAMON, P.BUERA, V.TRIGO
EDITA: PARANINFO

Si bien es cierto aue el Basic no es el mejor lenguaje para la realización de programas recreativos, hay que destacar la pericia de los autores, pues han obtenido programas de alta complejidad y calidad.

Los programas son muy variados en cuanto a la temática.

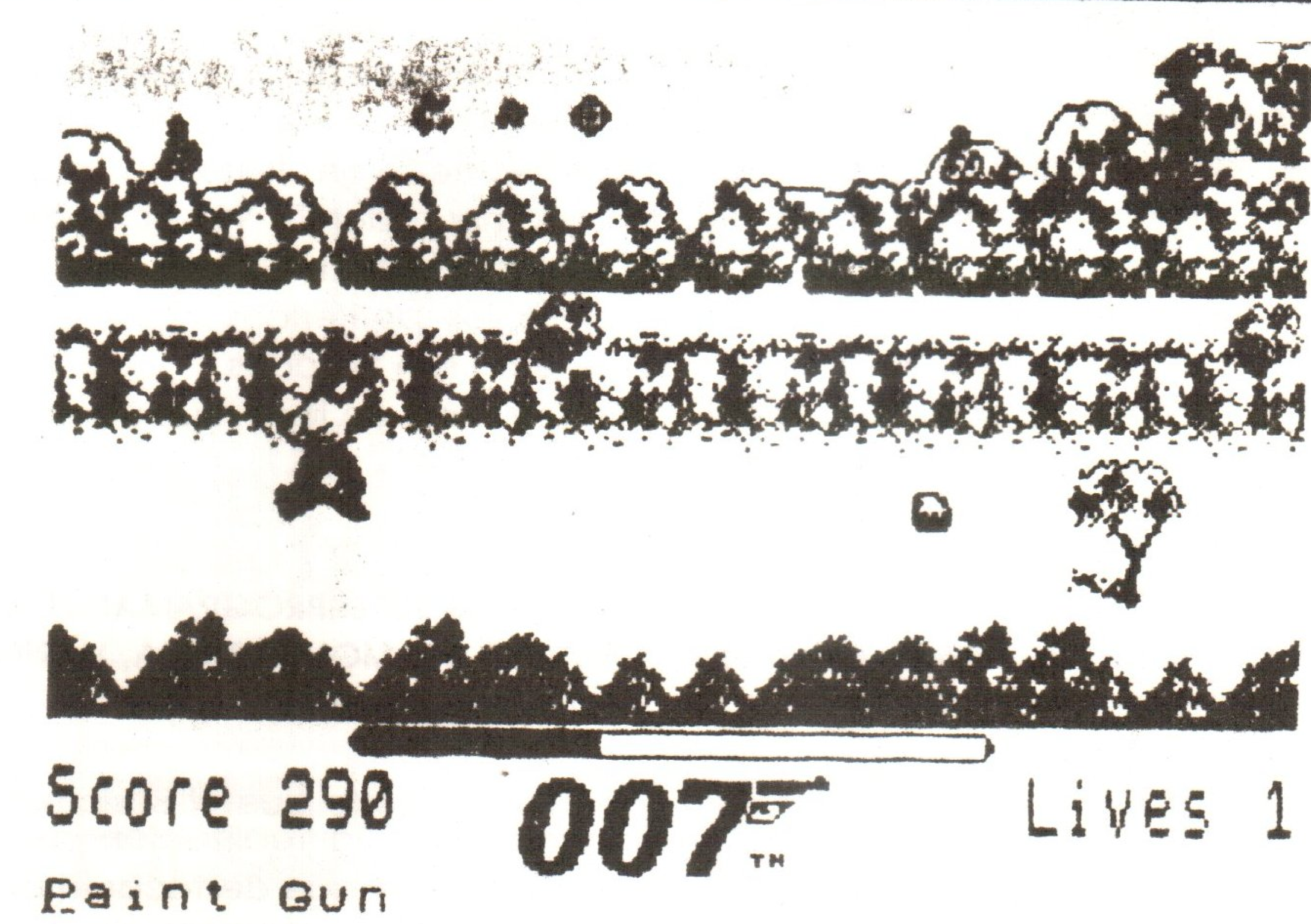
La simulación y el azar son temas de apasionantes juegos como ser: TIRO AL BLANCO, BINGO, etc.

Otros temas también están incluídos. Acción (laser, barcos); deportes (golf); cartas (Black Jack), entre otros, son parte del contenido de este libro.

Los juegos educativos, los olvidados de siempre, aquí adquieren su justa dimensión. Conjugar verbos, gráficas, descomposición de sílabas y otros, son explicados en su lógica de creación y funcionamiento.

En resumen: lo del título.

JAMES BOND 007
IN THE LIVING DAYLIGHTS



DONMARK
007 ATACA DE NUEVO

Enmarcado en la última superproducción de 007, este fantástico personaje nos sumerge nuevamente en el mundo de la aventura y la acción.

El juego respeta por completo el argumento de la película y dada la gran variedad de escenarios, fue necesario crear ocho diferentes etapas del juego para reflejar con gran fidelidad la compleja trama de la película . Mostrando ribetes de gran calidad gráfica y de adicción THE LIVING DAYLIGHTS, será sin duda un verdadero éxito

NIVEL UNO:
Bond se encuentra en Gibraltar testeando las defensas de la base británica protegida por la SAS. Debe luchar contra estos comandos, quienes con armas de todo tipo, acechan a lo largo del camino. Cuenta únicamente con su pequeña arma, lenta y de poco alcance la cual podemos cambiar por una Walther PPK llevando el cursor abajo y a la izquierda, presionando fire.

NIVEL DOS:
En el conservatorio de música Lenin Bond deberá cumplir su misión con mucho cuidado, ya que intentará raptar al jefe de la KGB, Koskov evitando ser alcanzado por sus guardaespaldas así como no lastimar a ninguno de los espectadores que se encuentran en el conservatorio. Luego de ser alcanzado por Bond, Koskov lo seguirá por todas las pantallas.

NIVEL TRES:
En la tuberías Bond debe llevar a Koskov a Occidente. Debe cuidarse de los guardias rusos y de los caños que caen peligrosamente sobre él.

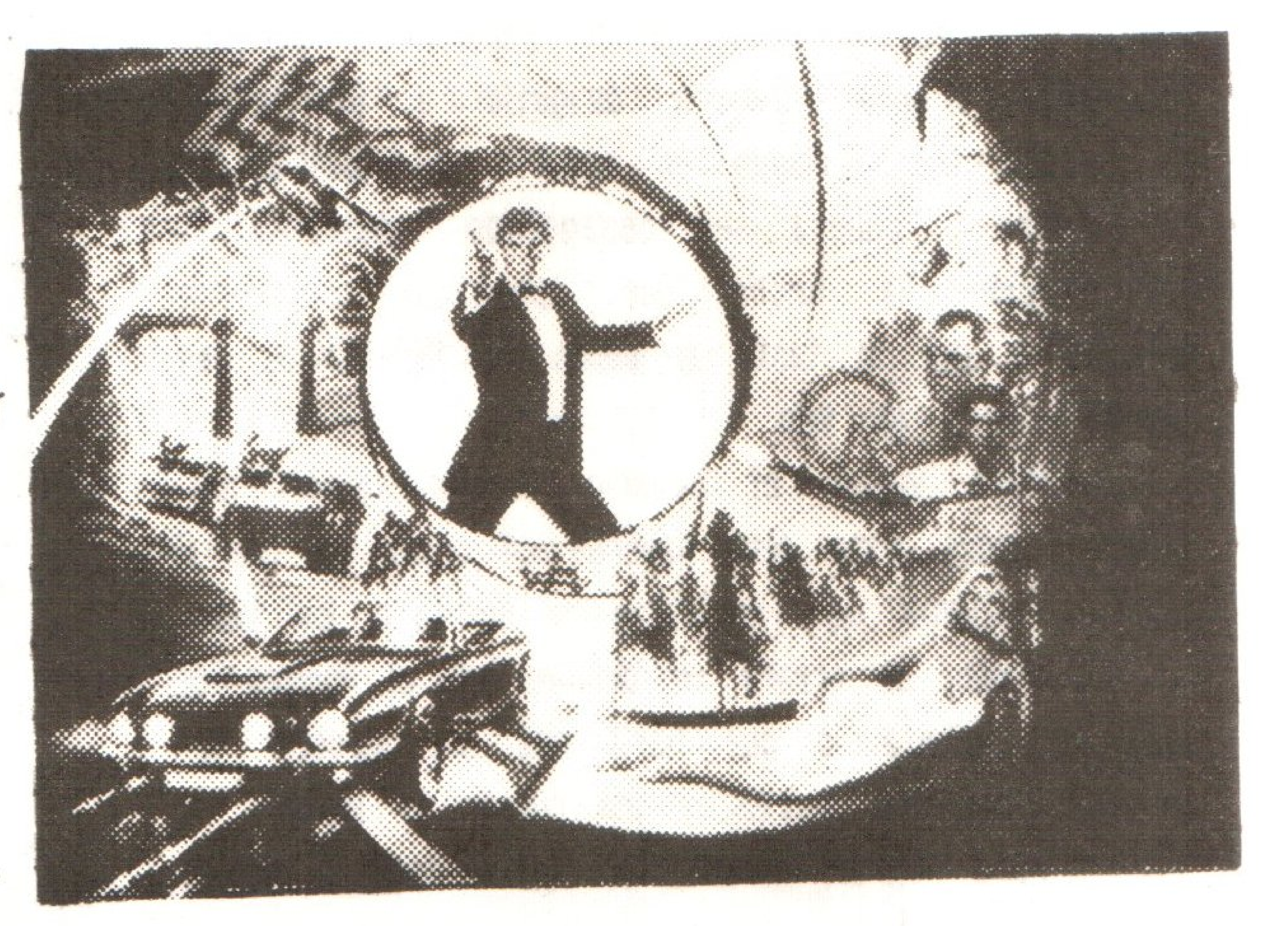
NIVEL CUATRO:
En la mansión, Koskov ha sido rescatado por Bond pero nuevamente intentarán quitárselo de las manos los rusos, quienes envían a su más feroz asesino, Necros. Este, disfrazado de lechero, intentará eliminar a Bond y llevarse consigo a Koskov.

NIVEL CINCO:
En el parque urge contactarse con los agentes aliados; pero 007 deberá hacerlo con cuidado pues ha sido seguido por la KGB, quienes intentarán matarlo antes de que realice el contacto.

NIVEL SEIS:
Transcurre en la ciudad de Tanger; 007 deberá hallar a Koskov que ha sido recapturado por los rufianes de Necros, quienes intentarán eliminar, por enésima vez , por supuesto, a Bond.

NIVEL SIETE:
Prisionero en el complejo militar que se encuentra en la mitad del desierto de Afghanistan, deberá intentar escapar de allí lo más pronto posible. Lograrlo no será nada fácil pues debe luchar contra toda la base rusa, lo cual es un difícil trabajo hasta para 007.

NIVEL OCHO:
En la mansión de Whitaker, quien es aliado de Koskov en el contrabando de armas, nuestro amigo 007 es amenazado de muerte. Deberá entonces demostrar toda su habilidad para intentar escapar con vida de este difícil momento. El arma por fin se pone acorde a la situación y manejamos una bazooka que facilitará en algo que culminemos nuestra misión.



El balance final de este programa deja saldos netamente satisfactorios que nos quitan el sabor amargo de la última aventura de 007, A VIEW TO A KILL.

Terminarlo, será realmente difícil, pero tendrás seguramente mucho tiempo de diversión.

BALANCE 7										
G	□	□	□	□	□	□	■	□	□	□
M	□	□	□	□	□	□	□	■	□	□
S	□	□	□	□	□	■	□	□	□	□
A	□	□	□	□	□	□	□	■	□	□

HYDROFOOL

F.T.L.
AVENTURAS EN DEATHBOWL

Este juego de la empresa F.T.L. trae nuevamente a escena a SWEEVO, el héroe de SWEEVO'S WORLD. En esta oportunidad le espera una aventura totalmente original. Deberá dirigirse a DEATHBOWL, un planeta transformado en acuario, el que se ha contaminado y deberá ser desagotado totalmente. La contaminación ha hecho que aparezcan criaturas mutantes y por lo tanto la misión de SWEEVO es muy riesgosa para su vida.

Para vaciar el acuario deberá quitar los cuatro tapones. Esto debe hacerse en orden ya que el acuario contiene seis niveles y si no saca los tapones en orden, se creará un desnivel en el volumen de agua del planeta lo que hará que sea imposible llegar a todos los niveles y así cumplir la misión.

Para lograr quitar los cuatro tapones deberás recoger ciertos objetos que te serán útiles y que están dispersos por los doscientos cuartos que conforman el acuario.

Los mismos pueden estar libres o en poder de algunos de los habitantes de este mundo, por lo tanto primero deberás luchar para luego poder tomar el objeto. Para enfrentar el peligro SWEEVO cuenta con armas, las que podrá recoger en su camino. Encontrará arpones, lanzas, herraduras para los caballitos de mar, e incluso huesos para distraer a las hambrientas piranas.

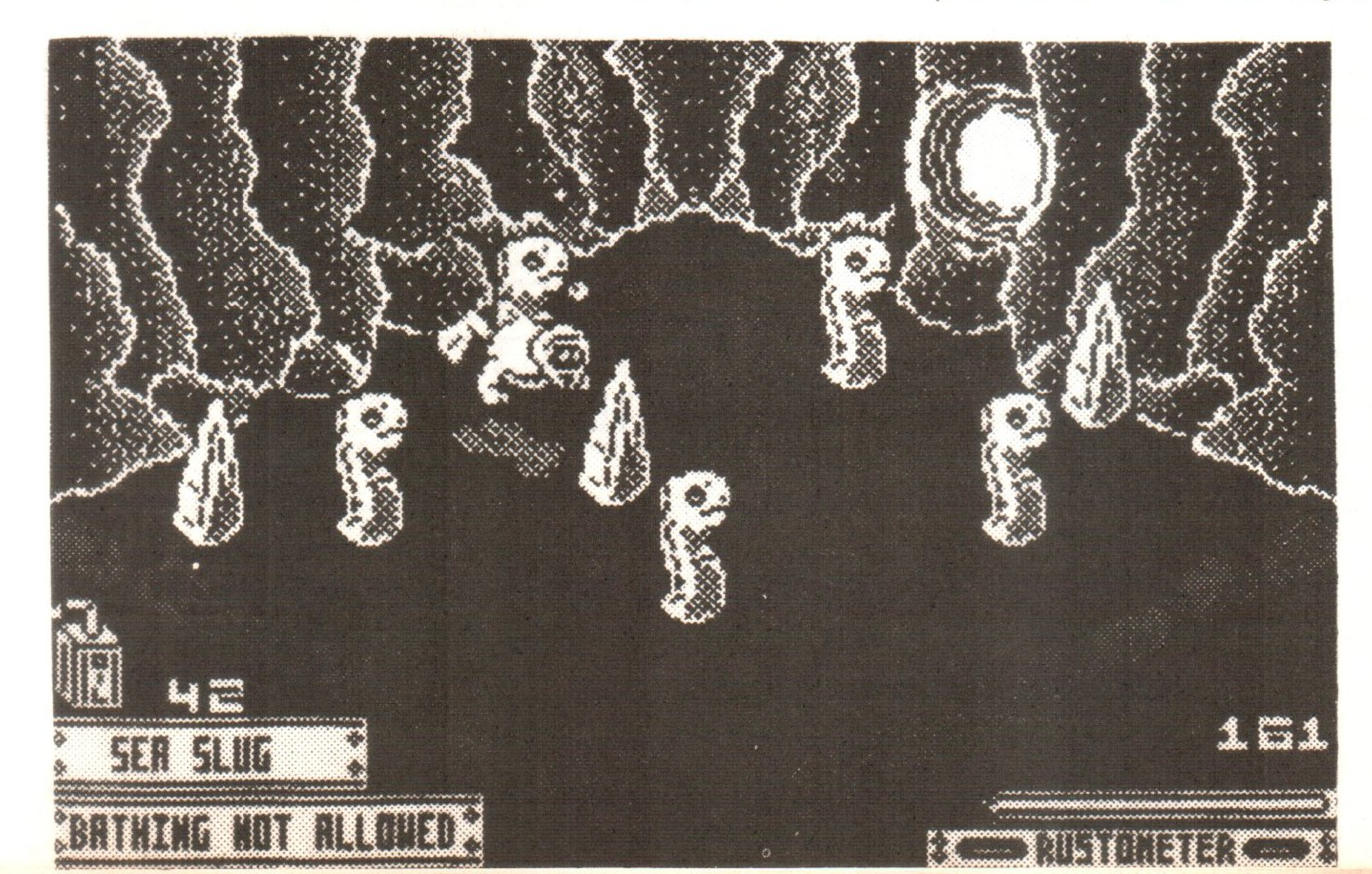
Para ascender o descender de un nivel a otro podrá usar burbujas o remolinos respectivamente. Dentro de un mismo cuarto las burbujas pueden servir para alcanzar los objetos que se encuentran en lo alto, o como comentábamos anteriormente, para ascender de nivel.

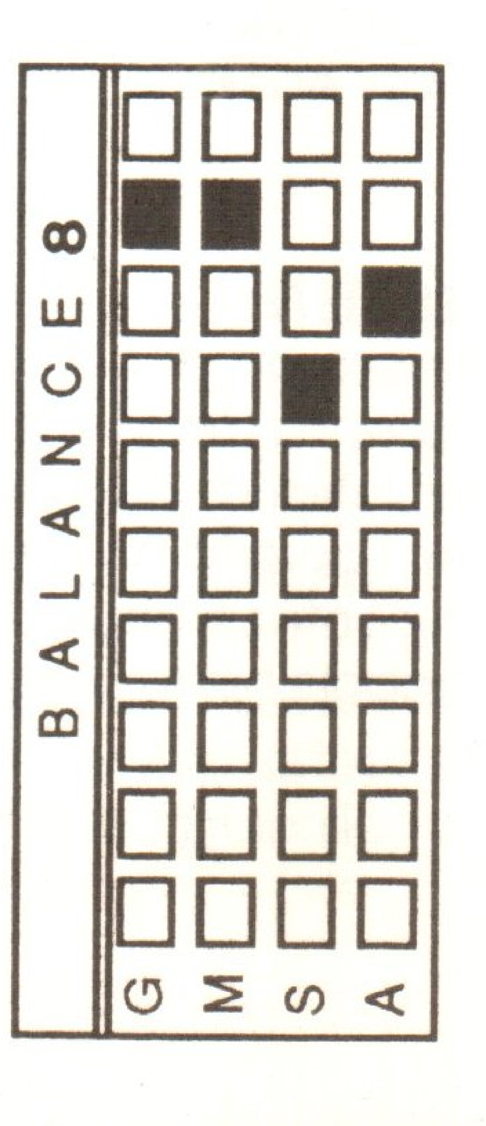
El agua puede danar a SWEEVO al oxidarlo. Para evitar ésto deberás recoger aceite, el que te permitirá sobrevivir por más tiempo.

El juego se puede comenzar en cuatro localizaciones diferentes del acuario, lo que brinda indudablemente una interesante cuota de variedad en el desarrollo inicial del mismo.

Para aquellos que gusten de video-aventuras encontrarán en HYDROFOOL un excelente pasatiempo ya que es uno de los mejores programas que se han hecho, en esta técnica, para estos microcomputadores.

La música es muy buena lo que agrega otro punto a favor de este original y excelente programa.





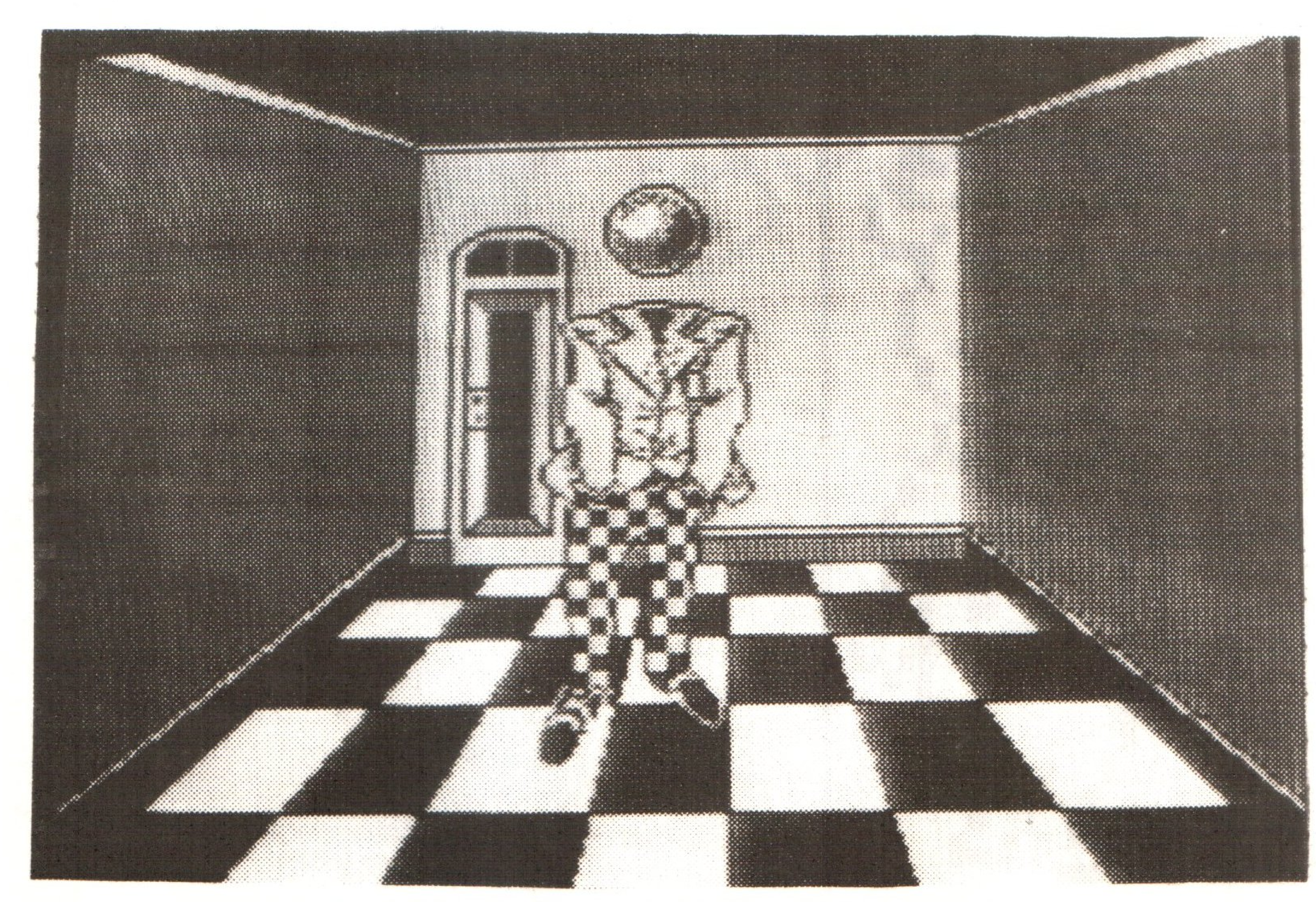
BALANCE 8	G	M	S	A

CONCURSO

Con gran suceso finalizó el PRIMER CONCURSO DE DISENO GRAFICO para usuarios de TK-90 y TK-95.

Más de ciento veinte trabajos fueron presentados en las dos categorías existentes, destacándose el elevado nivel alcanzado por los participantes.

La realización de los dibujos evidencia las más diversas técnicas empleadas para su visualización y por su temática, reflejaron las variadas inquietudes e intereses de los participantes.



HOMBRE SIN CABEZA 2do. PREMIO
CATEGORIA A

TOP SECRET

En esta sección intentaremos mantenerlos al tantc de los recientes y futuros lanzamientos en el mercado europeo.

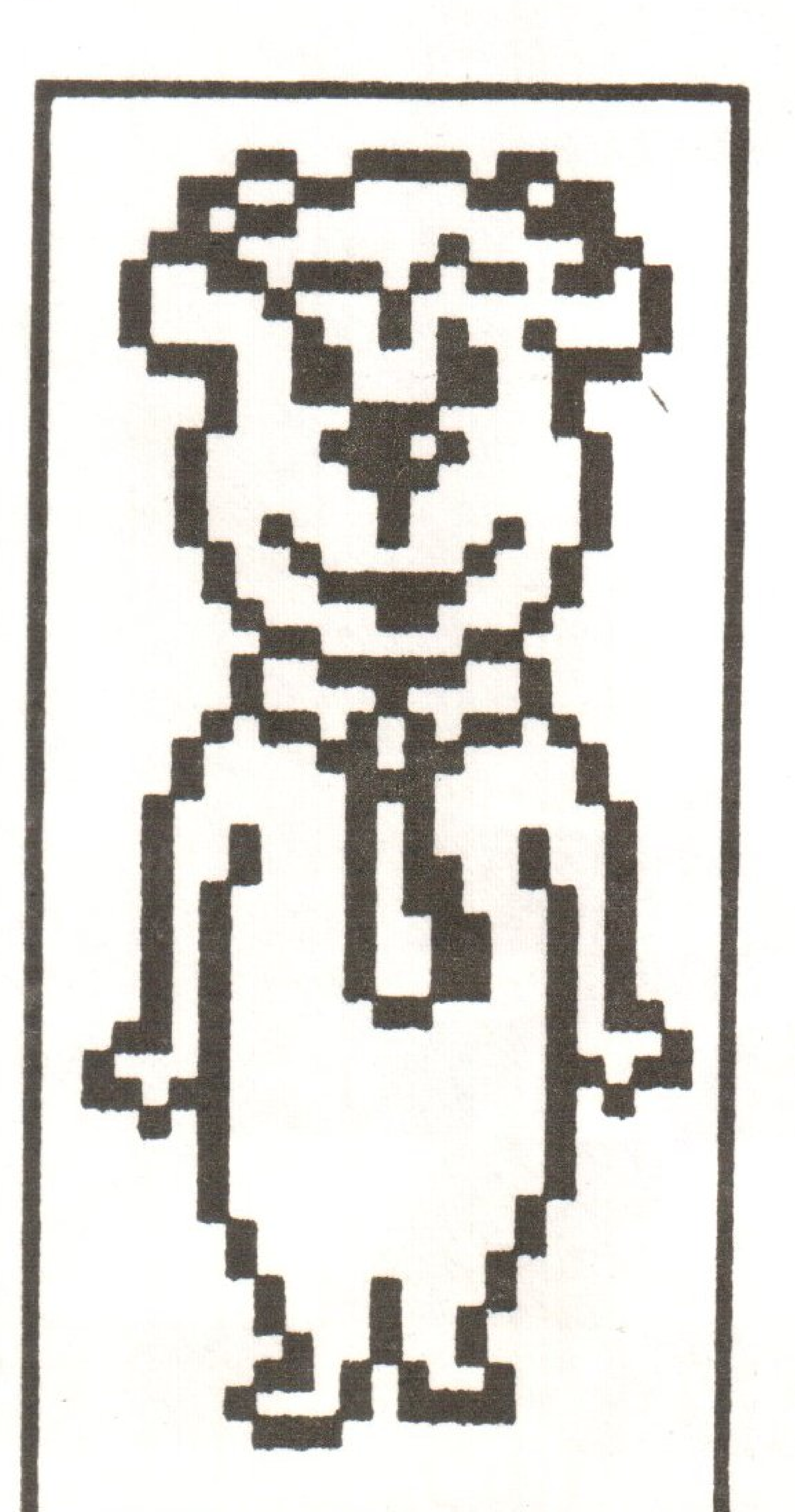


SAMURAI TRILOGY

En la época en que el honor era respetado, donde la gracia y obediencia eran virtudes, existía una clase especial de guerreros. Poseían disciplina y conducta inigualadas en el combate. Eran los SAMURAI. Señores de la lucha, que brindaban su vida por su SHOGUN.

Adiéstrate en KENDO, KARATE Y LUCHA DE KATANAS (espadas), con los creadores de AVENGER Y THE WAY OF THE TIGER, que aquí culminan su obra.

Sin duda GREMLINS GRAPHICS hace las cosas muy bien.



YOGI BEAR

El OSO YOGI famoso personaje de la televisión se encuentra en apuros su amigo inseparable BOO BOO ha sido raptado por despiadados cazadores y YOGI debe intentar el rescate.

Por supuesto que el Guardabosques del Parque Jellystone también quiere atraparte, por lo cual pasarás momentos muy difíciles.

Producido por PIRANHA SOFTWARE será de próximo lanzamiento en Inglaterra.

TOP SECRET

CHOLO

LAS naves espaciales han sido siempre motivo de atracción.)Quién no disfrutó jugando a Codename Mat, Elite, Dark Star, etc.?

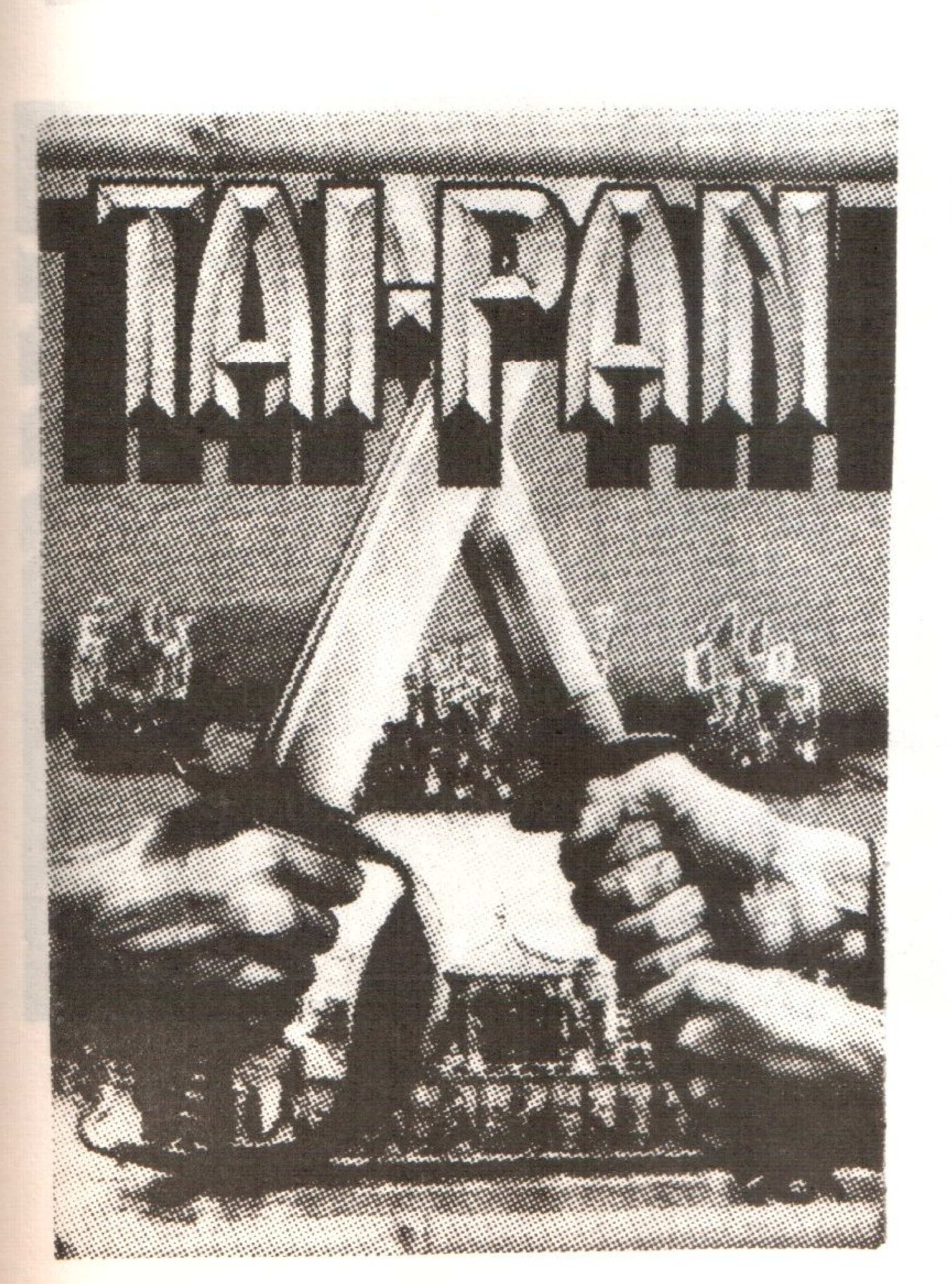
FIREBIRD nos alcanza su última realización, en una nueva técnica en tres dimensiones, con la cual prácticamente sentiremos estallar ante nosotros a cientos de enemigos. Armas de todo tipo, radares de corto y largo alcance, forman parte de tu numerosísimo arsenal.

Recomendado a los fanáticos del género.

SLAP FIGHT

La casa IMAGINE lanza otro éxito de los Videojuegos: Slap Fight.

Con un enfoque similar a Terra Cresta o Xevius, creemos que este juego no aporta nada nuevo en técnicas de programación, pero ésto no implica que no podamos pasar horas de sana diversión junto a él.



TAI PAN

OCEAN es casi sin duda la mas productiva (en cantidad), empresa de SOFTWARE del mercado y TAI PAN es una de sus máximas creaciones.

Narra las aventuras de los piratas de HONG KONG (y aledaños), brindándote emoción continuamente.

Con gráficos de gran calidad, es el primer MEGAGAME para las 128 k.

Acción v estrateala se combinan de modo

THE DEEPER DUNGEONS

US GOLD, repite su éxito sin cesar, provocando una verdadera avalancha de juegos en el mercado.

Los cuatro personajes de GAUNTLET se reunen nuevamente, con más de 512 pantallas diferentes, dándole al término de MICRO un nuevo sentido.

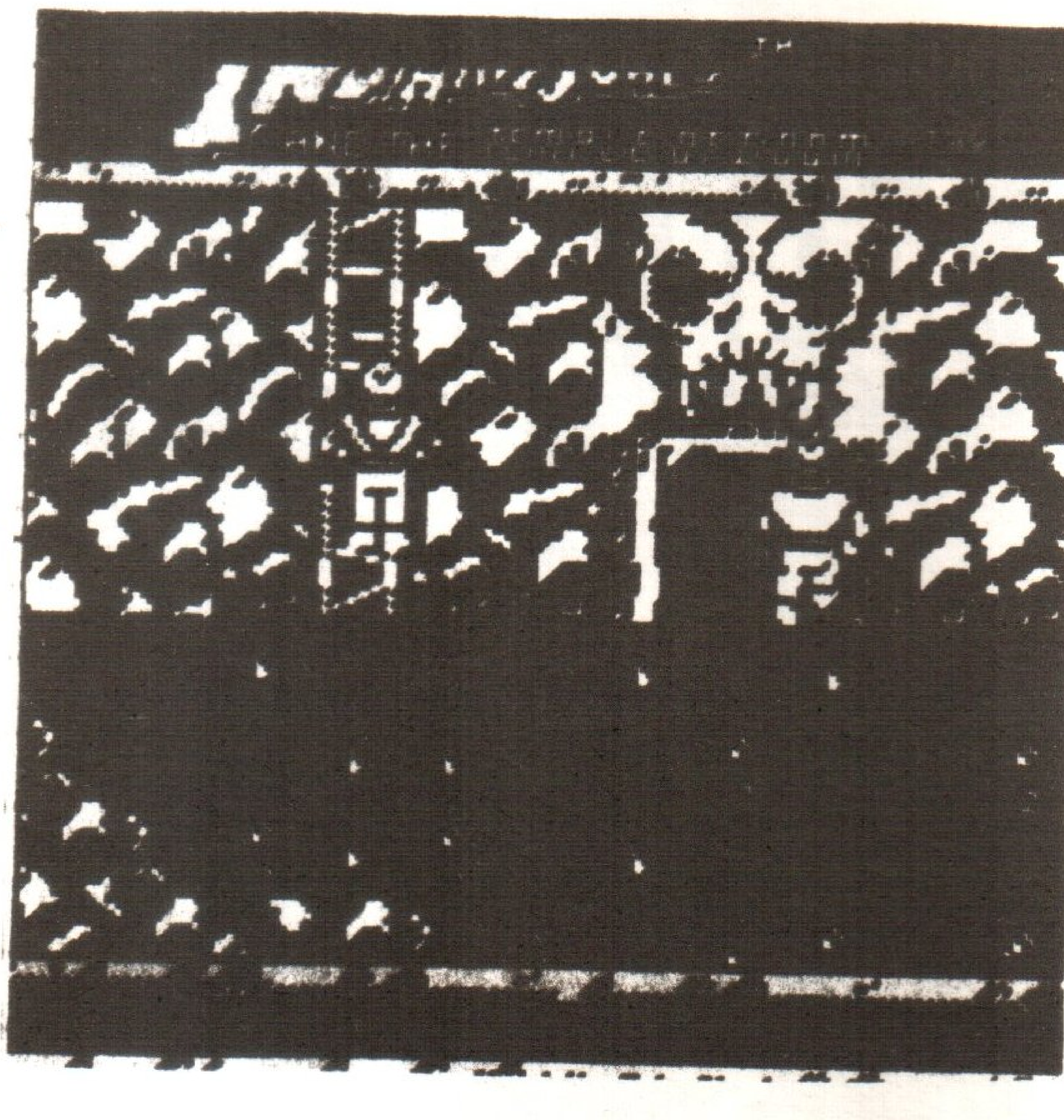
Acompaña a MERLIN, THYRA, QUESTOR y THOR en esta nueva aventura.

Sin duda te harán pasar momentos de verdadera emoción.





INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM



Producido por US GOLD, llega por fin la adaptación de uno de los video juegos con más aceptación en los salones de "maquinitas".

Con gráficos muy bien logrados que respetan en todo momento la versión original, el juego nos traslada a la INDIA donde la misteriosa secta Sankara (adoradora de KALI), mantiene secuestrados a cientos de niños, haciéndoles trabajar como esclavos en una mina subterránea.

La acción se desarrolla en: el Templo, la Mina, el Puente,y otros escenarios del filme.

Excelente realización que colma por completo todas las expectativas previas.

Correo de lectores

A partir del próximo número, esperamos que esta página reciba por parte de ustedes no solamente dudas y consultas, las cuales intentaremos depejar, sino también comentarios sobre sus experiencias personales con sus computadores.

Así también inquietudes y proyectos diversos, haciendo que esta sección se convierta en una vía directa de comunicación con ustedes, nuestros queridos lectores.

Quienes deseen participar en esta sección deben dirigirse a:

I.S. MUNDO DE LA COMPUTACION
San Jose 871 of 514
Montevideo

COMO VALORAMOS:

Nuestra calificación está realizada valorando los siguientes parámetros para cada programa.

G=GRAFICOS
M=MOVIMIENTO
S=SONIDO
A=ADICTIVIDAD

BALANCE										
G	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
M	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
S	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
A	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

TK 3000 //e

INTRODUCCION AL TOTALWORKS

PRESENTACION

A continuación en este espacio, comenzaremos a describir el manejo y los aspectos más importantes del **TOTALWORKS**. Dejamos abierta esta página a nuestros lectores para publicar cualquier inquietud acerca de este sistema.

El **TOTALWORKS** es un sistema integrado, compuesto por los siguientes utilitarios: **procesador de texto, base de datos y planilla de cálculos**. Dentro de las características más notables de este sistema, se destacan su velocidad de operación, su fácil manejo (es autoexplicativo), la posibilidad de trabajar con **1 MB** de memoria, con 12 archivos a la vez, y su gran gama de aplicaciones.

Se puede utilizar independientemente cada utilitario, pero la gran ventaja es la posibilidad de interacción entre los programas. Por ejemplo, se puede introducir en un archivo de texto una planilla de cálculos, o de una base de datos generar una planilla de cálculos, etc.

PROCESADOR DE TEXTO

Este utilitario está destinado a la composición de textos, y se recomienda especialmente para la confección de cartas, contratos, mono-grafías, circulares, etc.

Con este programa y una impresora, su computador sustituirá a su máquina de escribir, ya que en poco tiempo y con poco trabajo se pueden lograr textos de impecable present-ación.

BASE DE DATOS

Una base de datos es un sistema de control de archivos de información. Este puede referirse a innumerables tipos de estructuras, como por ejemplo, un fichero de clientes, una agenda telefónica, un inventario de mercadería, un catálogo de biblioteca, etc. Este tipo de software es muy útil en la medida que nos permite el manejo fácil y rápido de muchos datos, pudiéndolos organizar por diferentes criterios, seleccionar uno o varios que cumplan determinadas condiciones, etc.

PLANILLA DE CALCULOS

Se trata de una herramienta de invalorable utilidad en todas las actividades de cálculo y análisis, como control financiero-contable, proyecciones estadísticas, cálculo presupuestal, cálculo de estructuras, etc.

La planilla se compone de 999 líneas y 127 columnas, formando un gran tablero. Los valores o fórmulas, matemáticas o lógicas, son introducidas por el usuario para los más diversos cálculos. Cada vez que Ud. altere uno o más datos, el programa se encargará de recalcular toda la planilla automáticamente con suma rapidez.

CONFIGURACION INDISPENSABLE

- Microcomputador **TK 3000 //e**.
- Tarjeta de expansión **TK WORKS** (128Kb, 512Kb, o 1Mb)
- Una o dos disketteras.
- Monitor o TV.
- Impresora (opcional)

En el próximo número comenzaremos a hablar del procesador de texto.